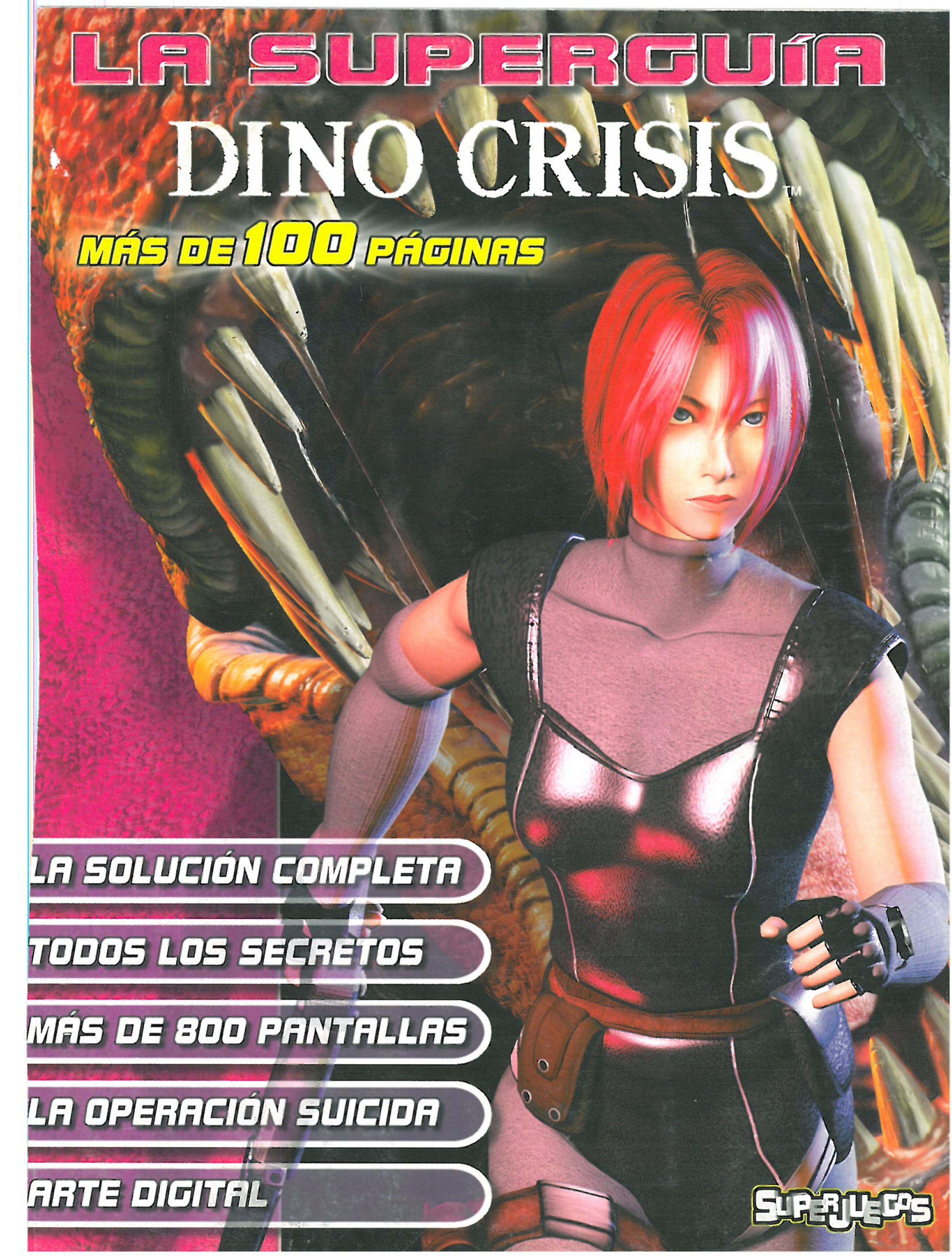

LA SUPERGUÍA
DINO CRISIS™
MÁS DE 100 PÁGINAS
LA SOLUCIÓN COMPLETA
TODOS LOS SECRETOS
MÁS DE 800 PANTALLAS
LA OPERACIÓN SUICIDA
ARTE DIGITAL
SUPERJUEGOS


PlayStation
CAPCOM
© DINO CRISIS is a trademark of CAPCOM CO., LTD. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

DINO CRISIS™

SUMARIO

REGINA

EDAD: 25 AÑOS.

Miembro de un equipo de fuerzas especiales, Regina se ha especializado en el manejo de todo tipo de armas de fuego, aunque su auténtica afición es modificar dichas armas, terreno en el que es toda una experta. Su agilidad y destreza en las operaciones de infiltración le ha valido el reconocimiento del Alto Mando que la seleccionó para esta misión.





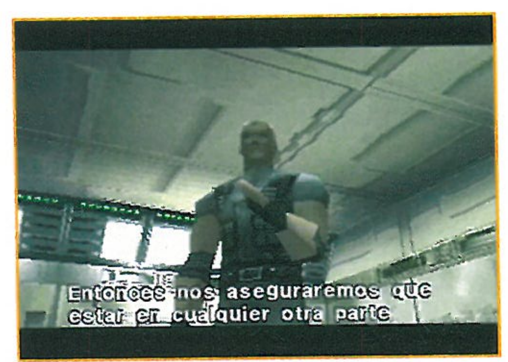




EDAD: 32 AÑOS.

Gail es un líder nato, veterano en el cuerpo de fuerzas especiales. Siempre tiene las ideas claras y una capacidad de decisión que le hace desenvolverse como pez en el agua en misiones peligrosas. Su único objetivo durante una operación será terminar la misión, incluso si tiene que sacrificar a uno de sus compañeros, o a él mismo.





RICK

EDAD: 23 AÑOS

Es el miembro más polifacético del equipo de fuerzas especiales que ha sido enviado a Ibis Island. Sus extraordinarias cualidades le hicieron un hueco en la misión. Rick es un experto informático, con conocimientos en medicina y un mecánico capaz de arreglar cualquier vehículo. Además, nunca deja a un compañero en la estacada, aunque eso suponga sacrificar la misión.



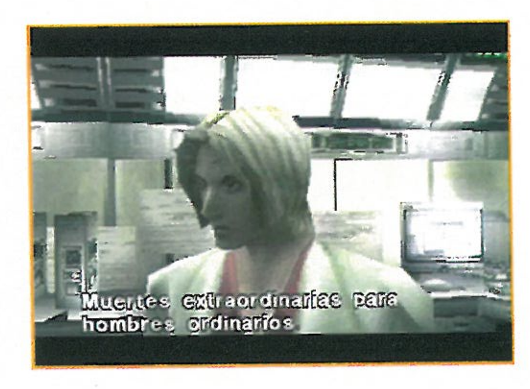


DR. KIRK

EDAD: 29 AÑOS.

El Dr. Kirk fue dado por muerto durante el desarrollo de un experimento hace tres años mientras investigaba la energía limpia definitiva, conocida como «Tercera Energía». A pesar de su juventud, es un experto reconocido en la materia y ha continuado desarrollando en secreto sus experimentos en Ibis Island. Por desgracia, un accidente está a punto de abortar la prueba final. Pero Kirk no está dispuesto a permitirlo.





MOVIMIENTOS BASICOS

Regina lleva bastante tiempo entrenando en un cuerpo de fuerzas especiales, por lo tanto, las posibilidades que nos ofrece DINO CRISIS a la hora de manejar a la chica son bastante variadas. En estas páginas damos unas nociones básicas que abarcan, desde los movimientos que puede realizar en tiempo real cuando se enfrenta a los dinosaurios o cuando explora una de las salas del laboratorio, hasta las acciones que debe realizar manejando los objetos que contenga su inventario.

CAJAS DE EMERGENCIA

El inventario de Regina tiene un número determinado de casillas, por lo que habrá que preocuparse para dejar espacio a los items más valiosos, munición y medicinas para recuperar energía en la mayor parte de los casos. Los creadores del juego han ideado un sistema parecido a los baúles de RESIDENT EVIL. Se trata de las Cajas de Emergencia. Las hay de tres colores, y en cada una podrás hallar diferentes tipos de objetos, munición, sanadores o elementos para mezclar. El problema es que para abrir las cajas necesitarás encontrar Clavijas. La primera vez que abras una caja de un color, necesitarás una Clavija, después se irá incrementado el número de Clavijas en uno cada vez que abras una caja del mismo color. La ventaja es que desde una de ellas podrás acceder a las que hayas abierto previamente durante el juego.







LAS MEZCLAS

En tu inventario cuentas con una opción para mezclar objetos. Medicinas y dardos sedantes se combinan con intensificadores, multiplicadores y sedante para aumentar sus efectos. Los medicamentos pueden mezclarse entre sí, al igual que los dardos sedantes para aumentar su potencia si es necesario.





UNA CHICA ESPECIAL





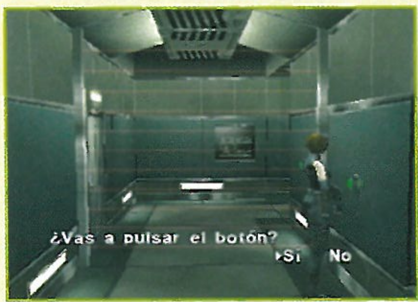






CAPCOM se ha basado claramente en la animación de los personajes de su saga RESIDENT EVIL a la hora de dotar con habilidades a Regina. De hecho, el control es bastante similar. La chica puede correr, como era de esperar, y comprobaréis que es algo muy útil para huir de los dinosaurios. Maneja todo tipo de armas con soltura, y además éstas cuentan con un sistema de apuntar al blanco automático, que nos ahorrará más de un disgusto. Por supuesto, en un juego como éste el personaje principal tendra que explorar las zonas registrando los objetos sospechosos de contener un item o alguna pista. Pero uno de los aspectos que más se ha mejorado es el combate cuando la protagonista pierde el arma. Si un velociraptor la está mordiendo, pulsando de forma muy rápida el botón X podremos liberar a Regina de su agresor, ya que le propinará un codazo. En otras ocasiones, cuando uno de estos animales le salta encima, repitiendo la misma operación con X contemplaremos cómo el dinosaurio sale despedido al recibir una violenta patada.











OBJETOS



LLAVE Z. G.

Llave para entrar en la Sala del Generador del nivel F1, tal y como indica el mensaje grabado en su superficie. Podrás encontrarla en el Almacén de Material en esta misma planta.



CLAVIJA

Las clavijas son un elemento importante, aunque no imprescindible del juego. Permiten acceder a las cajas de emergencia (verdes, rojas y amarillas). Cuantas más tengas en tu poder, mejor.



LLAVE PANEL 2

Llave especial que tiene el nombre LEO grabado. Si le das la vuelta verás el número 037, que combinado con la llave SOL te dará la clave para la caja en la Sala del Jefe. Está en Oficina Dirección.



LLAVE ENTRADA

Con esta llave podrás salir al exterior en la Entrada Principal. Se encuentra en la caja fuerte que hay en la Oficina de Dirección de la primera planta de las instalaciones.



DDK H

El primer dispositivo de este tipo que hallarás en el juego. Con el Disco Code H abrirá la puerta a la Sala del Jefe. Lo puedes encontrar en la Oficina de Dirección. Su clave es HEAD.



DISCO CODE H

El Disco Code H debe combinarse con el DDK H para poder abrir las puertas que dan entrada al Vestíbulo del Ascensor. Para encontrarlo ve a los Vestuarios . El código es HEAD.



LLAVE SOL

Te la entregará un científico en la Sala del Jefe. Si la miras al revés verás el número 705. Con la llave LEO forman el código numérico 705037 que abre la caja de seguridad de la Sala del Jefe.



DISCO CODE N

El Disco Code N está junto al cadáver que hay en la Parte Delantera de la Entrada, junto a la puerta que conduce al Helipuerto. Con el código NEWCOMER abre la puerta del Vestíbulo Ascensor.



DDK N

Combínalo con el Disco Code N para entrar en el Vestíbulo Ascensor. Deberás usar la clave NEWCOMER. El DDK N esta situado en la Sala del Jefe de la segunda planta del complejo.



LLAVE L

Regina encuentra esta tarjeta llave con la letra L grabada en la Sala del Jefe. Junto a la Llave R dará acceso a uno de los laboratorios del Dr. Kirk llamado Sala de Simulación de Experimentos.



LLAVE GEN. B1

La Llave Generador B1 te permitirá entrar en la Sala del Generador de Reserva B1 en la Parte Trasera de las Instalaciones. Pero primero debes encontrarla en la Sala de Conferencias del nivel 1F.



BATERIA ROJA

Recoge la Batería Roja de la pared porque está completamente cargada. Después tienes que utilizarla en el Generador de Reserva para poder activar la energía en la zona subterránea.



TARJETA ID

La encontrarás en la Sala Médica. Primero te dará acceso a la Sala de Estrategias y después de reescribir sus datos en un ordenador podrás acceder a la Sala de Pruebas.



DISCO CODE L

Lo encontrarás en la Sala de Control Ascensor Grande, donde se halla el cadáver de Tom. Combínalo con el DDK L y conseguirás acceder al Vestíbulo Principal B1. Clave: LABORATORY.



DDK L

Junto al Disco Code L te permitirá entrar en el Vestíbulo Principal B1. Para encontrarlo tienes que buscarlo en la Sala de Control de Ascensor Grande. Utiliza como clave, LABORATORY.



TARJETA GRUA B1

Gracias a esta tarjeta podrás poner en funcionamiento la grúa de la Sala de Pruebas B1. La encontrarás cuando registres la Sala de Energía en la zona exterior del Ascensor Grande.



RECOGER HUELLAS

Este dispositivo será imprescindible para recoger las huellas de personal del complejo y cambiar las tarjetas ID a una nueva configuración. Se encuentra en la Sala de Estrategias, planta 1F.



DESTORNILLADOR

Está oculto en una caja de herramientas roja en la Sala de Ordenadores. Guárdalo porque te servirá para abrir el panel del circuito que desactiva el cierre de emergencia en dicha sala.



DISCO CODE E

El Disco Code E se encuentra situado en la Sala de Estrategias. El DDK E deberás utilizarlo para penetrar en la Sala de Simulación de Experimentos con la contraseña ENERGY.



DDK E

El DDK E abrirá la Sala de Simulación de Experimentos con el correspondiente Disco Code y la clave ENERGY. Para encontrarlo tendrás que registrar la Sala de Reuniones de Investigación.



CHIP B1

Cuando entres en la Sala de Experimentos con Gas y salves al hombre de morir asfixiado, te dará el Chip B1, con el número 3695 escrito. Usalo en el ordenador que hay en la Biblioteca.



TARJETA LLAVE R

Esta es la segunda Tarjeta Llave, junto a la L, necesaria para abrir el primero de los laboratorios secretos del Dr. Kirk. La encontrarás en la Biblioteca del segundo nivel del complejo.



TARJETA ANTENA

La Tarjeta Llave Activar Antena se encuentra en una caja en la pared de la Sala de Comunicaciones. Después de recogerla dirígete hacia la Sala de la Antena para ponerla en funcionamiento.



T. Z. DE PRUEBAS

La Tarjeta Zona de Pruebas te permite un mayor acceso a las salas del complejo. La encontrarás junto al cadáver que yace en la Sala de Pruebas junto a la puerta de V.T. de Material.



BATERIA BLANCA

La primera vez tendrás que cogerla del Generador de Reserva en la Sala Generador, para utilizarla en el Generador Principal de la Sala de Pruebas B3, donde deberás recogerla más tarde.



TARJETA 1 GRUA

Cuando llegues a la Sala de Control de la zona B3, donde está Rick en el ordenador, inspecciona la mesa del centro porque allí encontrarás la Tarjeta 1 de Grúa B3.



TARJETA 2 GRUA

En la Sala de Control del nivel B3 encontrarás a Rick analizando el sistema. Allí encontrarás la segunda tarjeta para la grúa B3. Ya sólo te queda una para ponerla en funcionamiento.



TARJETA 3 GRUA

La última tarjeta para activar la grúa del Almacén de Armas Generales se encuentra situada sobre unas cajas en el Pasaje de Transportes. Ahora puedes subir a la cabina de la grúa.



LLAVE Z. PRUEBAS

La Llave de la Zona de Pruebas te permitirá pasar hacia al Pasaje Sala de Pruebas. Este objeto se encuentra en el mismo lugar que la Tarjeta 3 Grúa B3 en el Pasaje de Transporte.



TARJETA LV. C

La Tarjeta Llave Lv. C abre las cerraduras electrónicas con un nivel de seguridad C. Para añadirla a tu inventario debes ir al P.S. Experimentos, y está frente a la entrada a la S. D. de Estabilizador.



DDK W

Después de utilizar la grúa B3, acude al lugar donde yace el hombre para recoger el DDK W. Con el Disco Code W te permitirá acceder a la Sala de Desembarco. Clave: WATERWAY.



DISCO CODE W

Este Disco Code lo encontrarás en la Sala de Diseño del Estabilizador, sobre una mesa. Combínalo con el DDK W para entrar en la Sala de Desembarco utilizando la contraseña WATERWAY.



CHIP 1 B2

El Chip 1 B2 funciona en combinación con un segundo chip. Se halla junto al cadáver que hay en la Sala de Pases de Seguridad. Ambos chips han de utilizarse en un ordenador de esta sala.



CHIP 2 B2

Cuando te encuentres con Rick en la Sala de Desembarco por primera vez, tras hablar con él inspecciona la habitación y encontrarás el Chip 2 B2 para usarlo en la S. de Pases de Seguridad.



LLAVE PUERTO

Regina observará cómo el T-Rex ha matado a tres hombres en el Ascensor Grande. Junto a uno de ellos está la LLave de entrada al Puerto. Ahora tendrá que ir a ver a Rick.



TARJETA LV. B

Para encontrar la Tarjeta Llave Lv. B tienes que registrar la planta baja en la Sala de Control de Tercera Energía. Gracias a ella podrás acceder a nuevas salas del complejo del laboratorio.



DDK S

El DDK S te permitirá acceder al Pasaje a Zona de Experimentos que conduce a la Zona de Tercera Energía. Utilízalo junto al correspondiente Disco Code con el código STABILIZER.



DISCO CODE S

En el Pasaje al Puerto, después de hallar el Vortex, recoge este objeto. Con el Disco Code S y su DDK abrirás la entrada a al Pasaje a Zona de Experimentos con la contraseña STABILIZER.



NOTAS CIENTIFICO

La mujer de la S. Potencia T. E., al morir dejará escrita una nota con su propia sangre. La nota tiene el número1281, que abre la caja de seguridad de la Sala de Experimentos del Estabilizador.



DISCO CODE D

La Sala de Experimentos del Estabilizador es el lugar donde se guarda el Disco Code D. Te servirá para entrar en el Pasaje utilizando el DDK D y la contraseña siguiente, DOCTORKIRK.



DDK D

En el Ascensor Grande, después de la muerte de tres hombres a manos del tiranosuario, registra sus cuerpos y encontrarás el DDK D. Abre la puerta al Pasaje con la clave DOCTORKIRK.



TARJETA LV. A

Para conseguir la Tarjeta Llave Lv. A tendrás que avanzar en el juego. Y cuando encuentres a Kirk en su laboratorio, después de la escena te la dará para acceder a las puertas que quedan.



INICIALIZADOR

El Inicializador que pone en marcha el Generador de Tercera Energía sólo lo podrás conseguir con Gail, llegando hasta el Almacén de Armas Especiales (B3) y subiendo a su segunda planta.



ESTABILIZADOR

Esta pieza controla las sobrecargas de la Tercera Energía. Es indispensable para su funcionamiento. La encontrarás en el Almácen de Armas Especiales, en la segunda planta.



DISCO PROYECTO

Si decides seguir la estrategia de Rick para fabricar tú mismo el Estabilizador e Inicializador, tu compañero te entregará este disco que contiene toda la información necesaria para el proceso.



PIEZA P. 2-B

Esta es una de las partes que se necesitan para construir el Inicializador protegiéndole de las descargas. La consigues utilizando el Disco Proyecto en la Sala de Experimentos para Estabilizador.



PIEZA CENTRAL 1

Cuando consigas entrar en la puerta de nivel A del Almacén de Piezas, introduce la clave 367204 en el ordenador y se abrirá un compartimento donde encontrarás la Pieza Central 1.



PIEZA CENTRAL 2

En la sala con una puerta de nivel A, dentro del Almacén de Piezas hay un ordenador que controla las cajas fuertes. Introduce el número 367204 para abrirlas y obtendrás esta pieza.



PIEZA P. 1-B

En la Sala de Diseño del Estabilizador utiliza el Disco Proyecto en un ordenador, y cuando te pida una clave introduce el número 0367. Se accionará un compartimento con esta pieza.



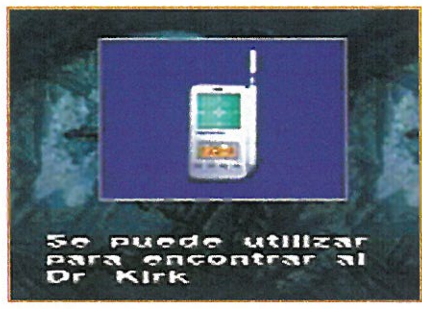
PIEZA P. 1-A

Para obtener la Pieza Protectora 1-A, necesaria en la construcción del Estabilizador, dirige tus pasos a un ordenador de la Sala de Diseño del Estabilizador, y pon la clave 0204.



PIEZA P. 2-A

La Pieza Protectora 2-A se encuentra en uno de los ordenadores de la Sala de Diseño del Estabilizador. Utiliza el Disco Proyecto y te pedirán una clave (el número 0204) y obtendrás la pieza.



RECEPTOR SEÑAL

Gail ha colocado un transmisor en la bata del Dr. Kirk. Te dará a ti el Receptor de Señal para que localices al científico en los momentos finales del juego y no le permitas escapar.



DISCO SECRETO

Casi al final de la aventura, Gail te entregará este disco que contiene toda la información recopilada por el Dr. Kirk sobre la Tercera Energía, y era uno de los objetivos principales de la misión.



TANQUE ENERGÍA

Sólo aparece durante el final de la estrategia de Rick. Cuando vayas al Almacén Hovercraft te lo dará para que lo llenes con un combustible especial llamado Nucleum para el vehículo.

OBJETOS



PISTOLA

La Glock 34 es un arma ideal para misiones de este tipo. Ligera y manejable se convertirá en la mejor compañera de Regina. Durante el juego se puede mejorar con nuevas piezas.



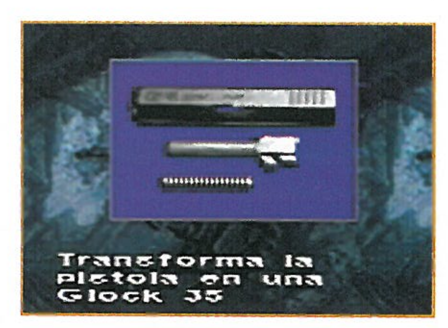
ESCOPETA

El primer arma que puede causar algo de daño a los dinosaurios es esta escopeta L. Franchi. Utiliza dos tipos de cartucho, aunque también es posible disparar dardos sedantes y venenosos.



LANZAGRANADAS

La mejor arma de todas por su gran capacidad destructiva. Su tamaño le convierte en la más efectiva, apenas se tarda en recargar y casi no pesa nada. Dispara granadas y balas de fuego.



DESLIZADOR

Esta pieza te permitirá transformar la Glock 34 en un modelo más avanzado, el Glock 35, fabricado por la misma compañía austriaca. La ventaja de este arma es que utiliza un mayor calibre.



MIRA PISTOLA

Para que los disparos de tu pistola sean mucho más certeros en tus ataques a los dinosaurios. El único problema es que al instalar la Mira se pasa del modelo 35 a la pistola Glock 34.



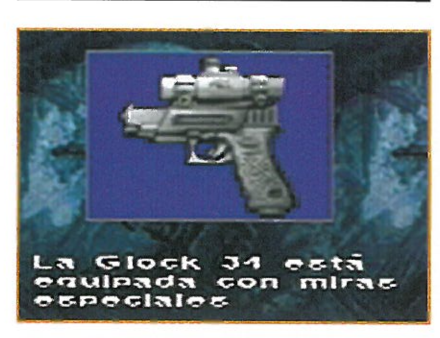
CULATA ESCOPETA

Una vez hayas conseguido la Culata de la Escopeta, equípala en el arma y habrás obtenido una gran ventaja. Regina no perderá más tiempo recargando mientras la mordisquean.



PIEZA ESCOPETA

Gracias a estas dos piezas, incorporadas en un solo pack, estarás en disposición de transformar la escopeta en un mortífero fusil SPA512. Los dinosaurios dejarán de ser un problema.



GLOCK + MIRA

Este es el aspecto que presenta la pistola Glock 34 una vez incorporada la mira a su estructura. Ahora comprobarás que el rendimiento del arma ha mejorado considerablemente.



LANZAGRANADAS

Detrás de la puerta de nivel A del Almacén de Piezas, en un rincón escondido, podrás encontrar las piezas necesarias para que el lanzagranadas pueda ejecutar tres disparos seguidos.



BALAS 9MM

Al comenzar el juego sólo dispondrás de esta munición, balas de 9mm para tu pistola, en los encuentros con los dinosaurios. Son prácticamente inútiles salvo en los casos más desesperados.



BALAS ESCORIA

Cuando hallas obtenido la escopeta dispondrás de Balas SG. Son potentes pero no lo suficiente como para cargarse a un animal antediluviano fácilmente. Las B. Escoria sí son efectivas.



GRANADAS

Esta es sin duda la munición que te hubiera gustado utilizar desde el principio de la misión. Aunque las balas de calor para el lanzagranadas son la auténtica artillería pesada del juego.



SEDANTE

Durante el juego encontrarás Sedante. Podrás combinarlo en diferentes dosis para obtener sedante ligero, medio, fuerte+ o fuerte++. Este dejará a las bestias dormidas de verdad.



RESURRECCION

Aunque no prodiga mucho su aparición en los escenarios que visitamos en el complejo de la Isla Ibis, por lo menos conseguirá que evitemos continuar cuando estemos muertos.



M. GRANDE

Los medicamentos serán un elemento preciado. El hemostático vale para las hemorragias. Podremos combinar medicamentos hasta alcanzar M. Grande++, que nos librará de cualquier mal.



M. CURATIVA

La Materia Curativa es un elemento que sólo se utiliza para mezclar con medicamentos. Cuando lo hagas, aumentará la potencia de sanación de estos de una forma espectacular.



MULTIPLICADOR

Se trata de un objeto que nos puede solucionar momentos críticos del juego. Sobre todo cuando andemos escasos de medicamentos, porque, como su nombre indica, los multiplica.



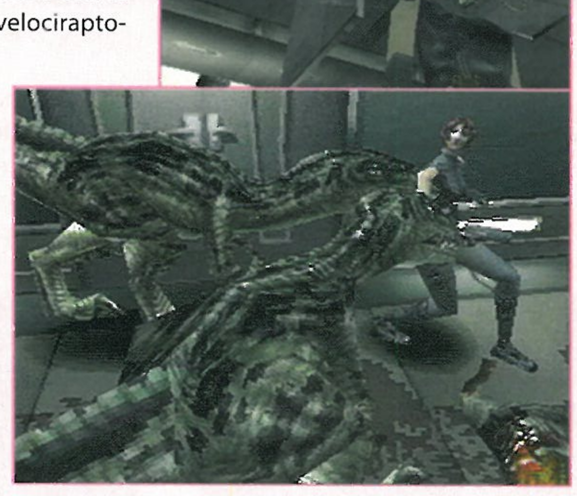
INTENSIFICADOR

Este elemento sólo puede ser usado combinándolo con cualquier otro. El intensificador aumenta la potencia, ya sea de una medicina o un sedante y siempre tendremos buenos resultados.

VELOCIRAPTOR

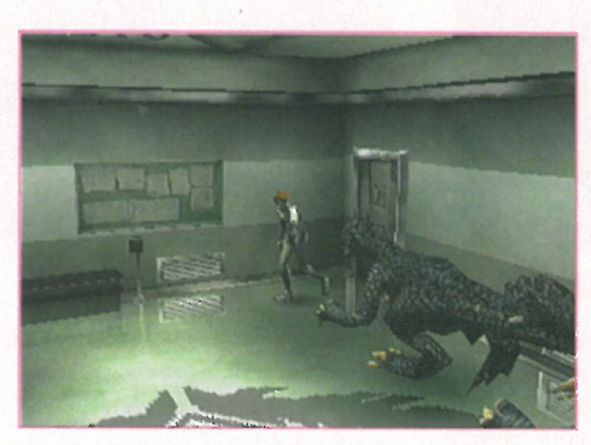
Aunque Regina no encuentre una amplia gama de dinosaurios durante el juego, los cinco que se han escogido son bastante representativos de que Parque Jurásico ha sido una de las principales fuentes de inspiración para **Shinji Mikami**, director y productor de **Dino Crisis**. De entre todos ellos, el que más veces se va a encontrar Regina es el velociraptor. La animación, como con el resto de bestias antediluvianas, es realmente impresionante. Los velociraptores, además de poseer una velocidad endiablada para perseguir a sus presas, cuentan con ataques muy variados. Pueden morder el brazo, las piernas, derribar a la víctima, golpear con su cola o atacar con sus garras. Y, para colmo, hay una subespecie moteada que aparece mucho más avanzado el juego. Además de ser más rápidos y mortíferos, son capaces de cargar contra alguien hasta estrellarlo contra una pared.





PTEROSAURO

Después del impresionante T-Rex, los pterosauros son los dinosaurios más difíciles de abatir del juego. No se preparan para su ataque o buscan el mejor flanco para herirte, ellos simplemente cargan de forma abierta y causan un daño terrible si consiguen acertar en el cuerpo de Regina. En las patas delanteras poseen unas enormes garras afiladas. Si en algún momento te quedas atrapado por uno de estos seres, evita que muerda a Regina. Pueden balancearla tranquilamente mientras la mordisquean una pierna, o directamente morderla la cabeza. Si no te recuperas rápido de sus ataques intentarán pisarte. Y te puedo asegurar que son capaces de liquidarte en dos golpes. Para vencerles usa de Balas Escoria para arriba.







TIRANOSAURUS REX



La primera vez que aparece el rey de los dinosaurios carnívoros, el implacable T-Rex, te puedes morir del susto. Regina cabe perfectamente en su boca, y él no dudará en intentar comérsela en algún momento del juego. Y es que las apariciones de este monstruo serán los momentos más tensos de **Dino Crisis**. Sus ataques apenas varían. Prácticamente o golpea a Regina para quitarle energía, o simplemente acaba con su vida de un mordisco. Pero sí varía la forma en que efectúa su aparición. Para derrotarle sólo has de tener en cuenta lo siguiente. Primero, utiliza balas de escopeta (a ser posible del tipo Escoria) o munición más potente, y espera a que abra la boca para disparar.







PROCOMPSOGNATURS

A no ser que Regina haya perdido mucha energía, no tendrás ningún problema con estos simpáticos bichitos. Sinceramente, se pueden quedar como un elemento decorativo del juego. Estos dinosaurios carroñeros no son muy peligrosos debido a su tamaño, sin embargo son capaces de todo por conseguir comida (incluso de devorar a sus congéneres), así que no te quedes parado mucho tiempo si los ves. Sólo atacan en grupo.



PTERODACTILO



Los pterodáctilos, como el resto de dinosaurios, realizarán una aparición espectacular. Lanzándose en picado desde las alturas derribarán a Regina para después elevarla por los aires y, si no lo evitas pulsando X, para estrellarla contra un muro o lanzarla a un ventilador gigante. Su ataque puede hacer que pierdas el arma. Después, resultará sencillo esquivar sus ataques aéreos, por lo que no merece la pena malgastar munición con estos pajarracos.

LA SUPERGUÍA



Tom se ha infiltrado en las instalaciones de la isla y envía un correo electrónico con la información obtenida. Su primer objetivo era averiguar si se estaba desarrollando armamento de alta tecnología, pero Tom se encontró con un enigmático personaje, el Dr. Kirk. Supuestamente desaparecido hacía tres años en un desgraciado accidente mientras realizaba un experimento, el misterioso doctor se halla en la isla. Sus últimas investigaciones iban encaminadas a obtener una fuente de energía limpia, momento en el que se le creyó muerto. La misión de Regina, Gail, Cooper y Rick consistirá en introducirse en las instalaciones del laboratorio de la isla, rescatar al Dr. Kirk y repatriarle. Sin embargo, ninguno se imagina el horror que les espera en la ínsula tropical.

El helicóptero se aproximaba al objetivo camuflado entre las densas nubes y sorteando las turbulencias. Los cuatro integrantes del grupo de las fuerzas especiales se lanzaron al vacío, esperando que los vientos fueran propicios y no desviaran la trayectoria de su pa-

DINO CRISIS™

racaídas. Tres tuvieron suerte y se encontraron en unas rocas junto al mar. Rick estaba preocupado, Cooper no aparecía. Por desgracia no tenían tiempo de esperarle. Debían cumplir a rajatabla el horario de la misión. Ninguno se imaginaba que en esos momentos Cooper, tras haberse librado del abrazo de su paracaídas, se hallaba perdido en lo más espeso de la jungla. Después de escuchar un estruendo, apenas tuvo tiempo de echar a correr. Un ser gigantesco le perseguía a toda velocidad, tronchando árboles y haciendo temblar el suelo. Era demasiado rápido, y cuando se dio la vuelta tuvo el tiempo justo para darse cuenta aterrorizado de que un dinosaurio abría sus fauces, repletas de afilados dientes, para engullirle. Todo había terminado para Cooper.

Cooper había descendido en un punto alejado del resto de sus compañeros, en medio de la jungla.

Los otros tres habían llegado al primer punto de control. Mientras Gail se ocupaba de los guardias, Rick y Regina esperaban su turno para entrar en acción. Cuando el jefe les dio vía libre, Rick se decidió a infiltrarse para encontrar la Sala de Control y hacerse cargo de los sistemas de seguridad, y Regina fue a encontrarse con Gail...



Estaban en el patio trasero de las instalaciones. Regina se acercó a Gail que examinaba con atención unos cortes en la valla del patio. Un corte limpio indicaba que un objeto muy afilado había sesgado limpiamente la malla metálica como si fuera mantequilla. De hecho, el metal todavía estaba caliente. Según Gail, los guardias del recinto habían estado disparando contra un enemigo realmente peligroso. Junto a la valla todavía quedaban restos de sangre. Finalmente, Regina se introdujo en el almacén de material. Gail continuaba inspeccionando el suelo en busca de pistas. Dentro del almacén descubrió una **llave** sobre unas estanterías situadas al fondo de la sala. Tenía escrito «Zona de Generador-Nivel Bajo». Antes de salir se dio cuenta que detrás de otra estantería se ocultaba un objeto. La empujó para descubrir que había un maletín. Se trataba de un paquete médico llamado **Resurrección**. Con sus dos nuevas adquisiciones, la chica se dirigió de nuevo a la parte trasera de las instalaciones. Quería saber si la llave le permitiría acceder a otra área. Cuando se encontraba a punto de salir, Rick comenzó a hablar con ella a través del intercomunicador de su muñeca. Su compañero había conseguido entrar en la Sala de Control. Todo había sido demasiado fácil, el complejo parecía estar desierto por completo. Sin embargo, no podría manipular los sistemas de seguridad porque la corriente había sido cortada en toda la instalación. Sin duda, lo mejor sería que ella y Gail intentaran encontrar los generadores principales y activar de nuevo la energía. Gail escuchó la última parte de la conversación. Y cuando Regina le comunicó que había encontrado una llave, se la arrebató de las manos ordenándola que le siguiese. Al parecer, a ese tipo no le gustaba que ningún compañero se apuntase un tanto a su favor. Regina abrió la puerta y se dispuso a seguirle. Sorteó una segunda puerta que conducía al Pasaje del Generador. Al final, encontró a Gail agachado junto a un hombre descuartizado. El espectáculo era dantesco, le habían seccionado las piernas del cuerpo. Regina se fijó en una serie de mordiscos, posiblemente aquello era obra de un animal, ¿pero que bicho tendría fuerza suficiente para hacer algo así? Cuan-

El intercomunicador se activó. La voz de Rick le llegó alta y clara comunicando que finalmente había alcanzado la Sala de Control.



do Gail se marchó, ella inspeccionó el cadáver. En su chaqueta ocultaba un **maletín grande**, que le sería útil más adelante para recuperar fuerza. Ya había tenido bastante. Dejó atrás al hombre. Gail le esperaba junto a una puerta. Él se quedaría allí vigilando mientras ella echaba un vistazo en la Sala del Generador de Reserva. Dentro, además de la gigantesca mole del generador, Regina halló el mecanismo que lo activaba. En la pared izquierda había una serie de palancas de colores con el siguiente orden: ROJO, AZUL, VERDE y BLANCO. Enfrente tenía un panel con cuatro interruptores con las mismas tonalidades pero colocados en diferente orden. Regina los colocó en la posición correcta, después pulsó el botón junto a las palancas y el generador se puso en marcha. Se disponía a encontrarse con Gail, cuando escuchó varios disparos y un grito. Algo estaba ocurriendo afuera, y sin pensárselo abrió la puerta. Su compañero ya no estaba allí. Pero pudo ver un rastro de sangre en el suelo. En la valla algo de un gran tamaño había abierto un boquete. Regina gritó el nombre de Gail por si hubiera caído al fondo del precipicio. No recibió respuesta alguna. De repente, un sonido de pasos proveniente de su espalda la alertó. Al girarse se quedó paralizada. Un velociraptor se abalanzó sobre ella. No podía creerlo. Aquellos seres ya habían desaparecido de la faz de la tierra y ahora, al menos en teoría, sólo existían en las películas. No tenía mucho tiempo para pensar. Empezó a correr hacia el primer punto de encuentro mientras sentía el pútrido aliento de la bestia en su nuca. Atravesó la primera puerta y se

Regina escuchó un ruido a sus espaldas. Se dio la vuelta rápidamente con el arma engatillada.

PUZZLE GENERADOR

Debes colocar los interruptores en el siguiente orden: ROJO, AZUL, VERDE y BLANCO. Elige la opción Derecha, después Centro y por último Derecha. Finalmente, selecciona Cancelar y activa el botón que hay en el panel con las palancas de colores para que el generador se ponga en marcha.



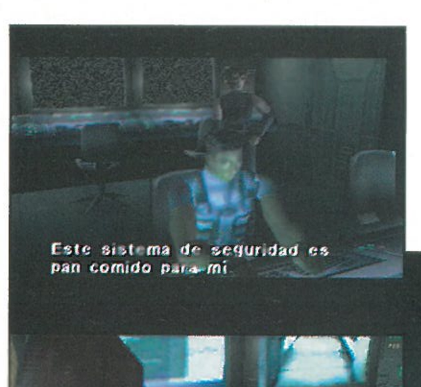
quedó contemplando al dinosaurio detrás de la verja. Entonces, éste tomó impulso y con un salto increíble se plantó a su lado. Regina pasó por la segunda puerta y disparó al animal que desapareció de su vista. De nuevo, Rick contactó con ella. Por fin había conseguido arreglar el Sistema de Control. Regina, por su parte, le comentó cómo estaba la situación en el exterior. Había perdido el rastro de Gail, que seguramente había sido atacado por el mismo dinosaurio que le persiguió a ella. Rick, como era de esperar, no se creía una palabra de lo que estaba escuchando, pero Regina no paraba de insistir en que habían sido atacados por un lagarto gigante. Entonces, Rick le aconsejó que se dirigiera a la Sala de Control. Ella consultó el mapa, tendría que seguir un largo pasillo a través del Vestíbulo de las Oficinas y encontrar alguna forma de acceder a la dichosa sala. Entró en el pasillo que conformaba el vestíbulo, con una gran cristalera en una de sus paredes. Sus pasos resonaban solitarios haciendo eco, cuando un estruendo proveniente de fuera de la cristalera la puso en alerta. Apuntó con su arma en la dirección de la que provenía el ruido. No había nada afuera. Continuó avanzando y revisó una nota que había sobre un panel de corcho: «10:00 AM Conferencia del Dr. Kirk: El futuro del estabilizador». Aquello confirmaba la información que Tom les había enviado, el doctor se encontraba en la base. Por el momento, todas las puertas que había visto estaban cerradas. Para colmo, el final del pasillo estaba bloqueado por un sistema de láser. Sin embargo, en el suelo encontró la rejilla de un conducto de ventilación. Regina subió y avanzó por el estrecho pasillo hasta que encontró un agujero por el que le fue posible descender. Ahora se hallaba en el vestíbulo de la Sala de Control. Detrás de ella había una puerta que daba acceso a la Oficina de Dirección (**ésta es la primera habitación en la que puedes salvar partida**). La Sala de Control se hallaba justo en la dirección contraria. Por suerte se trataba de la primera puerta que encontró en el pasillo. En su interior, Rick esperaba a Regina. Al parecer, el sistema de seguridad era bastante fácil de controlar. Regina le contó todo lo que había pasado con Gail. Ahora, su principal objetivo sería terminar la mi-

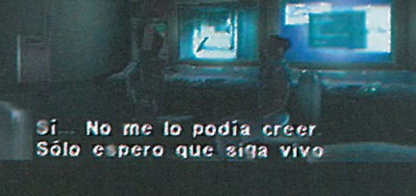
En el suelo vio la rejilla de un conducto de ventilación. Sería la mejor manera de alcanzar el lugar donde estaba Rick.

DINO CRISIS™

sión con éxito. Rick no estaba del todo de acuerdo con esa idea. Para él, sería mucho mejor contactar con otro helicóptero y salir de las instalaciones del laboratorio cuanto antes. El principal problema era que la radio la tenía Cooper y, hasta ese momento, no habían tenido noticias de él. Regina se fijó en los distintos monitores de la sala. Algunos no mostraban ninguna imagen en sus pantallas. Rick le explicó que eran los monitores con los que se controlaba la seguridad de la Zona Subterránea del complejo. En ese área aún no se había restaurado la corriente eléctrica y de ahí que no pudieran echar un vistazo a lo que estaba ocurriendo allí. Tendrían que buscar un segundo generador para dar energía a la zona. Por el momento, lo mejor que podían hacer era explorar el nivel en el que se encontraban. Rick se encargaría de abrir las puertas bloqueadas para que Regina se ocupara de la parte práctica y rescatara al Dr. Kirk, siempre que estuviera vivo, y trataría de averiguar de dónde procedían las criaturas. Al salir de la Sala de Control, Regina recogió un paquete de **balas 9mm Parabellum** para las pistolas Glock 34 (el mismo modelo que portaba ella) y 35. Después retrocedió hasta la Oficina de la Dirección, justo debajo del conducto de ventilación por el que había descendido. Muy cerca de la puerta había una **escopeta de repetición** de L. Franchi. Un juguetito que sin duda le serviría de gran ayuda cuando tuviera que enfrentarse a una de esas lagartijas. En el suelo había rastros de sangre que continuaban hasta desaparecer por la otra puerta de salida de la habitación. Junto a dicha puerta, Regina vió un **interruptor rojo**. Se acercó para pulsarlo y la luz pasó del color rojo al verde. Inspeccionando la oficina contempló que sobre un armario había una especie de disco. Una etiqueta indicaba que se trataba de un **DDK H**. Colocándolo en la puerta correcta junto con el disco Code que llevaba su

Por fin Regina había llegado a un sitio donde le sería posible grabar sus avances en la aventura.





¿Qué le ha pasado exactamente a Gail?

Hay un e-mail en la pantalla titulado



misma marca conseguiría abrirla. Regina examinó también la caja de cartón que había pegada al DDK. En su interior halló una **clavija**. Estas clavijas le servirían para abrir las cajas de emergencia verdes, amarillas y rojas. En estas cajas era posible almacenar diferentes tipos de objetos dependiendo de su color. Antes de explorar la pequeña sala a la que se podía acceder en la oficina, Regina comprobó que el ordenador que estaba encendido mostraba un e-mail. Este rezaba así: «Educación de nuevos empleados. Por favor, informen al nuevo empleado asignado a este departamento sobre el sistema DDK, como sigue: el Digital Disk Key o DDK es un sistema que asegura nuestras secciones más importantes con un dispositivo avanzado de cerradura. Para abrir las cerraduras protegidas con DDK, hay que preparar y colocar los dos discos siguientes en el dispositivo de cerradura que se encuentra al lado de la puerta: DISCO DDK CODE X • DISCO DDC X.

El tipo de DDK necesario está indicado en la puerta: A, B, etc. Si el tipo de DDK utilizado no coincide, no se podrá abrir la cerradura. Antes de utilizar este sistema hay que asegurarse de que el tipo de DDK coincide con la puerta que se va a abrir.»

Tras leer el mensaje, Regina entró en la otra salita. Un cuerpo yacía sobre un reguero de sangre. Seguramente había sido víctima de uno de esos animalitos. Junto a él cogió una **llave panel 2**. Tenía toda la pinta de abrir una cerradura electrónica. En una de las paredes de la habitación había una caja fuerte. Para abrirla tenía que introducir un código numérico de cuatro dígitos. Ante la imposibilidad de abrir la caja, Regina decidió abandonar la oficina por la puerta donde terminaba el reguero de sangre. Nada más cerrar la puerta a sus espaldas, Rick le comunicó que ya había realizado algunos cambios. Efectivamente, las luces indicadoras de la valla láser estaban en verde. Pero ahora tenía un problema mayor. Justo detrás de ella un velociraptor emitió un gruñido. Rápidamente, Regina desactivó los haces láser, pasó al otro lado y volvió a activarlos. Cuando estuvo fuera del alcance del dinosaurio desenfundó su pistola y disparó hasta terminar con él. Desactivó de nuevo la valla y avanzó por el pasillo hasta encontrar una puerta que daba paso a los vestuarios. En la mesa que ocupaba el centro de la sala, además de diversas hojas desparramadas sin ningún orden, se en-

Protegida por la barra de rayos láser, Regina disparó sobre el dinosaurio. Tras gastar bastante munición el animal cayó muerto.



contraba el **diario** de los guardas. En él se indicaba el código para abrir la caja de seguridad: **0426**. También decía que sobre una de las taquillas se encontraba el Disco Code H que serviría para entrar en las habitaciones del jefe del complejo de investigación y del profesor Kirk. Antes de abandonar los vestuarios, en una de las esquinas encontró **tranquilizantes de nivel medio**. De nuevo en el vestíbulo se encaminó hacia la Oficina de la Dirección para abrir la caja fuerte. Al introducir el código, la puerta se abrió descubriendo en su interior la **llave de la entrada principal** y un nuevo paquete con **Resurrección**. Con los nuevos objetos que había hallado se dirigió hacia la doble puerta tras los rayos láser. Comunicaba con el vestíbulo de la Entrada Principal. En la inmensa sala, además de la puerta que daba al exterior había unas escaleras que ascendían a la segunda planta del complejo. Antes de salir Regina se dedicó a recoger diversos objetos que había distribuidos en el vestíbulo. Bajo el descansillo de las escaleras halló un **sedante**. Sus propiedades indicaban que aumentaba las propiedades de los dardos sedantes. Al lado de la entrada principal cogió un **hemostático** que prevenía la pérdida de energía en caso de hemorragia. Finalmente, Regina salió a la parte delantera de la entrada. Avanzó hacia la izquierda encontrando un paquete de Mat. Curativo, una sustancia que aumentaba la potencia de los objetos con propiedades curativas. Todo el exterior presentaba un aspecto lamentable. Algunos muros estaban derruidos, los escombros se agrupaban en el suelo bloqueando el camino en algunas zonas

El exterior del complejo mostraba un aspecto desolador. Algo muy raro estaba ocurriendo allí.



y la puerta principal del complejo estaba cerrada. Regina continuó avanzando, pero no tardó mucho en descubrir que por allí tampoco había salida. Junto a la puerta que daba paso al Helipuerto halló un nuevo cadáver con un disco **DDK N**. A su lado pudo leer una **nota** que indicaba el número de registro de Mark Doyle, uno de los miembros del personal científico: **57036**. Podría tratarse de una clave de acceso para entrar en el laboratorio de Física de Tercera Energía, tal y como se indicaba en el papel. El cuerpo ocultaba también una cápsula con **sedante**, y muy cerca de él halló **munición** para la **escopeta**. Retrocedió sobre sus pasos y volvió al vestíbulo de la entrada principal. El único lugar al que podía acceder ahora se encontraba escaleras arriba. Al subir al descansillo vio una caja, y aunque era un poco pesada consiguió apartarla para descubrir una caja con más unidades de **sedante**. Al final del pasillo había una puerta. Con decisión atravesó el umbral para llegar a un nuevo pasillo. Por desgracia tenía inquilinos, y no parecía que tuvieran muchas ganas de jugar. Regina registró su inventario y mezcló los dardos sedantes que tenía con la materia sedante para potenciar sus efectos. Cargó la escopeta con los dardos y disparó contra el primer velociraptor. Este cayó inmediatamente fulminado por el tranquilizante. Entonces la chica abrió la puerta doble. Un salón con un apartado que servía de bar conformaba una estancia bastante amplia. Al entrar, Regina había escuchado el ruido producido por uno de los lagartos. Preparó su arma, y antes de que el bicho pudiera reaccionar, lo envió al dulce mundo de los sueños. Pero los sedantes tenían una duración limitada, así que se dio prisa en registrar la sala. En la zona del bar encontró un diario. En él se explicaban claramente las distintas propiedades de los objetos que estaba encontrando (materias curativas y sedantes) y cómo podía combinarlos para potenciar sus efectos. En una de las paredes se ocultaba una caja fuerte, pero aún no había hallado la clave para abrirla. Abandonó el salón, y al salir al pasillo se dirigió hacia la puerta que se encontraba al fondo, justo enfrente de la que daba pa-

Un buen método para estar tranquilo durante un rato es disparar un dardo sedante para adormecer a los dichosos reptiles.



so a las escaleras. Por allí entró en el pasaje de la Zona de Comunicaciones. Una puerta metálica la condujo a la Sala de Antena de Comunicación. Dentro inspeccionó el panel, pero no fue capaz de activar ninguno de los dispositivos. Sin embargo, sí pudo revisar un libro de notas de los guardias. Entre toda la información incluida en las anotaciones memorizó una contraseña: **8159**. Estaba segura que se trataba de la clave para la caja de seguridad que había en el bar. Regresó al salón, introdujo la contraseña numérica y extrajo **piezas** para convertir su pistola Glock 34 en el modelo 35, más avanzado y capaz de utilizar una munición más potente. Con el nuevo arma, Regina no tenía mucho tiempo antes de que los velociraptores despertaran de su apacible siesta, así que corrió al vestíbulo y se dispuso a inspeccionar la última puerta. Esta tenía incorporada una cerradura con DDK. Estaba de suerte, porque el disco correspondía a la letra H. Metió los DDK y apareció una clave. Tal y como había leído en uno de los diarios, le bastó con eliminar las letras que se repetían para descubrir que la clave era «**HEAD**». La cerradura cedió y Regina entró en la habitación. Sentado en el suelo y apoyando la espalda sobre un escritorio, un hombre con una bata blanca agonizaba. Era el primer superviviente que encontraba Regina. Apenas podía hablar. Regina le preguntó si sabía donde se hallaba el Dr. Kirk. Sorprendentemente, le contestó que aquel hombre estaba loco. Antes de expirar le entregó la **llave SOL**. Ya no podía hacer nada por ayudarle. Se dedicó a registrar la oficina. Aparte de una caja con balas SG, Regina también se apoderó de un **DDK N**. Entonces Regina se percató de que había un cuadro en la pared con los huecos correspondientes a las llaves LEO y SOL que tenía en su poder. Después de colocar ambas llaves, se levantó el panel mos-

Regina había encontrado al primer superviviente. Antes de espirar le entregó la llave SOL.

Un dispositivo DDK. Tiene grabado un símbolo "H"



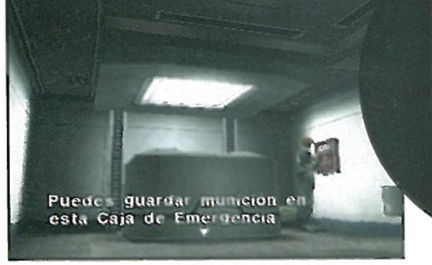
trando una pequeña caja de seguridad. Sólo podría abrirla utilizando un nuevo código numérico. Tenía la intuición de que la secuencia numérica había pasado por delante de sus ojos, pero no conseguía recordarlo conscientemente. De repente se dió cuenta. Bastaba con darle la vuelta a las letras que aparecían en las medallas «SOL» y «LEO» para obtener el número «**705037**». Probó a introducir la clave y la cerradura cedió descubriendo una **llave L**. Apenas se había alejado del escritorio cuando la cristalera saltó rota en mil pedazos. La enorme cabeza de un tiranosaurio se introdujo en la estancia y en cuestión de segundos terminó con los restos del científico que había encontrado Regina. Entonces fijó sus ojos de depredador en ella, y abriendo su boca se dispuso a engullirla. Regina cargó la escopeta con las balas SG y disparó en la boca del reptil. Este se retiró pero volvió a la carga. Después de cuatro disparos, el animal decidió retirarse. Regina respiró hondo y se acercó al ventanal para observar cómo se alejaba el gigante reptil. Después abandonó la oficina, que había quedado destrozada por completo. En el vestíbulo, el velociraptor volvía a estar despierto y preparado para la caza. Regina prefirió arriesgarse y guardar los dardos sedantes para una mejor ocasión y abandonó la zona. Después de bajar por las escaleras se acercó a la doble puerta que había justo debajo de la escalinata. La cerradura utilizaba discos DDK, y en el dispositivo se señalaba que correspondían al modelo N, justo los que había recogido hacía un momento. Cuando se disponía a desbloquear la puerta, recibió una llamada de Rick. Le informaba que había conseguido desactivar una nueva zona y que le había parecido ver a una figura humana corriendo cerca de la Sala de Entrenamiento. Regina señaló en el mapa el lugar que le había dicho Rick. La puerta con el DDK también contaba con una clave. Si el DDK era de tipo N, la palabra que debía averiguar seguramente empezaba con dicha letra.

TYRANOSAURUS REX

Recomiendo que antes de moverte un solo centímetro del cuadro con las llaves, en la Sala del Jefe equipes a Regina con la escopeta cargada de balas SG. Ahora muévete y disfruta con tu primer encuentro ante la auténtica bestia del juego. Para permanecer inmune tan sólo debes disparar al «dino» cada vez que abra la boca. Repite la operación 4 veces y dejará a Regina en paz, al menos durante un tiempo.

Las claves de los códigos DDK se irán complicando cada vez más a lo largo de la aventura. Por ahora, resultan un juego de niños.

DINO CRISIS™



Sala de Conf



CAJAS ROJAS DE EMERGENCIA

Para utilizar la primera caja roja has de poseer al menos dos clavijas. En la caja podrás almacenar todo tipo de munición y cualquier item que sirva para recuperar energía cuando el inventario de Regina esté lleno. Más adelante aparecerán cajas de color amarillo y verde.

Efectivamente, tras eliminar las letras que se repetían, Regina obtuvo la siguiente contraseña: «**NEWCOMER**». Ahora se encontraba en el vestíbulo del ascensor. Un panel de cristal mostraba un mapa de la primera planta. Regina tenía unos cuantos apuntes de las zonas que ya había visitado, así que aprovechó para obtener un plano completo. Junto al panel había otro cadáver con una bata blanca. Tras echar un vistazo a lo que quedaba de aquel científico víctima de las criaturas antediluvianas, Regina se dirigió hacia una **caja de emergencia roja**. Debajo había una caja que contenía una **clavija**. Justo lo que necesitaba, porque para utilizar la caja como almacén necesitaba dos clavijas. Las utilizó y almacenó la munición sobrante para vaciar su inventario. Registró el otro lado de la sala y recogió **materia curativa**. Al inspeccionar el resto de la sala comprobó que los ascensores no funcionaban. Tan sólo le quedaba un salida hacia el Vestíbulo de la Sala de Conferencias. Allí una barrera láser le cortaba el camino. La desactivó y se introdujo por la primera puerta en una Oficina. La estancia era bastante grande, con varias taquillas, mesas, archivadores y, cómo no, un velociraptor impaciente por jugar al gato y al ratón con Regina. Ella se armó rápidamente con los dardos sedantes y dejó dormido al bichejo al instante. En unos papeles leyó notas del Dr. Kirk sobre el experimento del Estabilizador y las nor-

Un nuevo cadáver esperaba a Regina en la antesala del ascensor, que por ahora no funcionaba.





¿Vas a pulsar el boton?
Si No

Esta vestido de blanco. Debe ser
cientifico.



mas de seguridad de la instalación. Abrió la doble puerta que había en la sala sin entrar por ella y regresó al pasillo. Otro velociraptor la estaba esperando. Se deshizo de él y continuó avanzando. Al llegar a un descansillo con dos máquinas expendedoras de bebidas encontró un rastro de sangre. Tal y como esperaba la condujo hasta un cuerpo destrazado por los dinosaurios. Después de registrar el cadáver y hallar una **clavija** se dispuso a entrar en la Sala de Conferencias. Todo parecía estar en orden, aquellos animalejos aún no habían echo de las suyas destrozando la sala. Avanzó hasta el fondo, y sobre la primera fila de asientos contempló una **llave**. Al cogerla vio que era de la Sala del Generador B1, la zona subterránea. Apenas había terminado de leer lo que estaba escrito en la llave cuando un velociraptor saltó desde un conducto de ventilación. Regina, sin tiempo de reacción, intentó zafarse de las garras de su atacante. Cuando estaba a punto de tirar la toalla, una ráfaga de arma automática alcanzó al dinosaurio dejándolo fuera de combate. Era Gail. Regina no terminaba de creerse que su compañero continuara con vida. Mientras ella mostraba su alegría, Gail volvió a centrarse en la misión preguntándola si habían encontrado algún rastro del Dr. Kirk. Después abandonó la sala para dirigirse a la sala de control y hablar con Rick. Regina se encontraba de nuevo junto a las máquinas expendedoras de bebida. Allí había una rejilla, pero por el momento decidió no subir al conducto de ventilación. Primero prefería ir a ver a Rick y Gail por si tenían nueva información. Sus dos compañeros la esperaban en la Sala de Control. Nadie sabía dónde podía hallarse el Dr. Kirk. Por lo menos, no se encontraba en el área que habían explorado por ahora. Así que, mientras Rick arreglaba el intercomunicador de Gail, Regina debería restablecer la corriente eléctrica de la zona subterránea para registrarla a conciencia. Salió de la estancia, atravesó la Entrada Principal y se dirigió a la puerta que estaba justo enfrente, que daba acceso al vestíbulo de las oficinas. Una vez allí, desactivó la barrera láser y avanzó por el pasillo. Ya estaba a punto de doblar la esquina cuan-

Fue toda una sorpresa encontrarse a Gail con vida. Para colmo, apareció a tiempo para salvar también la suya.



¡¡CUIDADO!!

Durante el juego te encontrarás en situaciones límite donde un dinosaurio te atacará por sorpresa. La palabra «Danger» aparecerá en pantalla. Entonces, para librarte de su ataque, tendrás que pulsar X muy rápido hasta que Regina propine un golpe a la bestia.

do un velociraptor saltó rompiendo un ventanal. A pesar de la sorpresa inicial, Regina asestó una patada en la boca al animal que liberó a su presa por un instante. Entonces la chica tuvo tiempo de incorporarse y salir corriendo hacia la parte trasera de la instalación. Una vez fuera, pasó por la puerta del almacén hacia la zona donde ella y Gail vieron por primera vez la valla rota. Continuó avanzando y empujó una caja de madera pegada a la pared para hallar **hemostático**. Finalmente, con la llave del generador B1, entró por la puerta que había enfrente de la caja, recogió una caja con **sedante** y se dispuso a descender a la Sala del Generador de Reserva de la planta baja. En el pasillo que bordeaba el generador había una puerta cerrada desde el otro lado. Regina continuó su inspección, y al lado de un dispositivo de distribución de corriente halló un cargador con una batería de color rojo. Antes de colocarla en el dispositivo para encender el generador, empujó una estantería para encontrar que ocultaba una **clavija**. Después situó la batería en su lugar, y fijándose en el orden de las palancas movió las baterías para que quedaran distribuidas en la misma secuencia de colores. Finalmente, activó las palancas y restableció la energía en la zona subterránea del complejo. Antes de abandonar la sala, Rick se comunicó con Regina. Quería contarle algo importante y le pidió que se dirigiera cuanto antes a la Sala de Control. Se encaminó hacia allí sin poder figurarse lo que estaba sucediendo. Al parecer Gail había visto a un ser humano en los sótanos del complejo. Mientras Rick le relataba estos acontecimientos, Regina

Regina se introdujo por la trampilla para acceder al generador de reserva de la zona subterránea.



recibió una señal de alarma en su intercomunicador. Sólo podía ser de uno de sus compañeros, Cooper que se había perdido antes de penetrar en el complejo, o Tom que llevaba ya tiempo infiltrado entre el personal del laboratorio. Según Regina, la señal procedía del exterior. Concretamente del Este de la entrada principal. Rick estaba decidido a salir al rescate de su compañero, pero Gail no pensaba dejar la misión a medias para hacer de niñera. Los dos hombres se enfrentaron y al final Rick abrió el acceso a la zona subterránea para que Gail comprobara qué o quién había visto en los monitores, mientras él iría al exterior en busca del otro miembro del equipo. Regina, en medio de la discusión tenía que decidir a cuál de los dos seguir.

A) ESTRATEGIA DE GAIL

Aunque le disgustara la decisión, no le quedaba más remedio que continuar con la misión. Habían sido enviados a la isla con un propósito, y Regina decidió continuar con Gail. Abandonó la Sala de Control encaminándose hacia su izquierda. La puerta metálica que bloqueaba el paso hacia el nivel inferior había desaparecido. Antes de descender por las escaleras se percató de una **caja de emergencia verde** repleta con items curativos. Después de registrarla, en el primer pasillo de la zona subterránea se encontró con un nuevo tipo de dinosaurios. Se trataba de un tipo de depredadores pequeños, pero que cuando atacaban en grupo podían causar bastante daño. Así lo demostraba el hecho de que se estaban comiendo un velociraptor ante los atónitos ojos de Regina. Sin molestarles, entró por la primera puerta que halló en su camino, la Sala Médica. Sobre una mesa encontró una **tarjeta de identidad** del personal del laboratorio. Le otorgaba un nivel de acceso «Coronel», restringido a ciertas zonas del complejo. En un documento que había en la mesa, Regina pudo leer que dicha tarjeta le permitiría entrar en la Sala de Operaciones. La salita contigua contenía una cama, y sobre un archivador con cajones dos cajas con cerraduras pequeñas que no pudo abrir. Después salió de la consulta al pasillo para continuar hacia donde estaban los pequeños dinosaurios. Al final del corredor halló una puerta. Detrás le estaba esperando Gail, aunque no tuvieron tiempo de hablar. Habían vis-

A pesar de su aspecto inofensivo, Regina no se fiaba de los pequeños dinosaurios que acababa de encontrar.



to a un hombre con la apariencia del Dr. Kirk. Gail se lanzó en su persecución pasando bajo una puerta metálica que se cerraba lentamente. Regina no pudo conseguirlo, pero enseguida su compañero se comunicó con ella. Había perdido al profesor, pero no debía estar muy lejos, así que ordenó a Regina que buscara la manera de acceder al laboratorio para ayudarle. Dejó sin inspeccionar la zona y se dirigió a la parte trasera de las instalaciones en el exterior. Al entrar en la Parte de Atrás recibió un mensaje de Rick. Había encontrado a Tom. Por desgracia, ya estaba muerto. Ahora se disponía a volver a la Sala de Control para continuar trabajando en el sistema. Regina, por su parte, se adentró por la puerta izquierda en el Pasaje hacia el ascensor grande. Dos velociraptors despertaron de su letargo ante la vista de la mujer. Los evitó como pudo, recogiendo en su carrera **resurrección** hasta que por fin llegó a una doble puerta que comunicaba con el ascensor. Estaba respirando de alivio cuando una figura inmensa se abalanzó sobre ella desde los cielos. Con un golpe la dejó fuera de combate, recobró el vuelo y volvió a la carga. Entonces, las garras del Pteranodon la elevaron en el aire. Regina perdió la pistola y fue golpeada con fuerza contra un muro. Aunque todavía estaba un poco trastornada por el tremendo golpe, hizo todo lo posible por levantarse y recuperar el arma. Evitando los continuos ataques de la bestia voladora se acercó al panel de control del ascensor. No funcionaba, tendría que encontrar la forma de activarlo para descender al otro lado de la zona subterránea. En el patio también había un pequeño ascensor, pero tampoco funcionaba. Finalmente entró en la sala de control del ascensor grande.

El cielo también encerraba una amenaza, totalmente inesperada, para nuestra heroína.



En la sala de control descansaba el cuerpo inerte de su compañero. Antes de acercarse a Tom, Regina cogió un **DDK** tipo L de una mesa. Después comprobó que el hombre había perdido mucha sangre. Al registrar la bata descubrió el **Disco Code L** que tendría que utilizar con el DDK. Desde los ordenadores de la sala se controlaba el funcionamiento del ascensor grande y de los aterrizajes y despegues del helipuerto. Entonces, Regina pasó a través de un panel corredizo a un nuevo pasillo. Sobre una pared contempló el **mapa** de la zona exterior del que tomó todos los datos para no perderse. Las taquillas no guardaban otra cosa que los útiles del personal. Finalmente, pasó por la otra puerta hasta el Pasaje al Generador de Energía. Dos dinosaurios voladores la esperaban planeando en el exterior. Atravesó corriendo la zona, evitando ser alcanzada por las garras de los animales, que pasaban raudos sobre sus cabezas. Ahora se encontraba en una pequeña plataforma desde la que una escalera descendía una distancia considerable a una sala enorme.

Bajó cuidadosamente por los peldaños. Una vez abajo, junto a una estantería con dos botes azules, se fijó en una tarjeta tirada en el suelo. Tenía grabado el nombre **tarjeta grúa B1**, podría resultarle útil más adelante, así que la tomó. En el resto de la estancia había seis interruptores que hacían descender a

Tom había fallecido intentando cumplir la misión. Lo único que podían hacer era terminarla cuanto antes para no acabar así.

DEL PUZZLE DE LAS TUBERIAS

Aquí te mostramos el orden en el que tienes que activar los interruptores para colocar las tuberías de forma que se active el generador de energía.



otras tantas tuberías. El objetivo era que todas quedaran conectadas para activar el generador. Tras intentarlo varias veces, Regina descubrió cual era la combinación correcta, y un ligero temblor precedió a la puesta en marcha del mecanismo. Regresó a la plataforma superior y, al abandonar la sala, se encontró con una desagradable sorpresa. Un pteranodon la atacó por la espalda y la elevó por los aires. Se dirigía sin remedio hacia un ventilador gigante que había incrustado en el suelo. Si no conseguía liberarse de las garras de aquella bestia voladora, su cuerpo acabaría triturado por las enormes aspas. Con un gran esfuerzo se zafó de ser presa del bicho, que debido a la inercia fue a estrellarse directamente contra el ventilador, quedando completamente destrozado. Tras el espectáculo, Regina regresó al patio del ascensor. Se situó frente al cuadro de mandos y activó el panel de control. Después pulsó el interruptor, y el ascensor comenzó a descender lentamente a la zona del sótano. La primera sala que se encontró correspondía a la Sala de Pruebas B1. Parecía un almacén. Un grupo de grandes cajas bloqueaban el camino. Sobre ellas había una grúa, quizá con la tarjeta podría utilizarla para dejar un hueco entre las cajas. A su derecha encontró una escotilla de emergencia, pero fue incapaz de abrirla, así que se dispuso a subir por una escalerilla a la plataforma donde estaban los paneles de control de la grúa. Antes de alcanzar dicha zona, empujó una estantería que ocultaba una caja con **sedante**. Después, frente al panel

El ascensor grande funcionaba por fin. Regina se dispuso a descender al piso B1.

¿Vas a activar el panel de control? ▸Sí No



de control, Regina leyó las instrucciones para utilizar la máquina. Ahora sólo le restaba introducir la **tarjeta grua B1** y comenzar el trabajo. Seleccionó las opciones Arriba, Abajo, Izquierda y Hook para elevar una caja. Con Izquierda y Release dejó un hueco. Después, eligió Arriba, Hook y una segunda caja quedó suspendida en el aire con la grúa. Por fin el camino estaba libre. Abandonó la plataforma superior y se encaminó al pasillo que había creado. Al llegar al otro lado del almacén recogió sedantes y se introdujo en el Vestíbulo de Transporte de Materiales.

B) ESTRATEGIA DE RICK

(Volvemos al momento en que Regina tiene que tomar una decisión, sólo que ahora relatamos la aventura tal y como sucede cuando la chica acompaña a Rick. Esta decisión sólo afectará a los acontecimientos que diferirán durante un periodo de tiempo de la aventura, ya que ambos caminos alternativos volverán a enlazarse más adelante en la historia).

Había conseguido abrir un camino entre los contenedores. Al otro lado había una nueva víctima de los dinosaurios.

LA GRUA

Para crear un camino entre las cajas sigue estos pasos:
PASO 1: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, GANCHO
PASO 2: IZQUIERDA, SOLTAR
PASO 3: ARRIBA, GANCHO
PASO 4: SALIR



Regina no podía abandonar a un compañero del equipo. Haría todo lo que estuviera en sus manos para ayudarle. La llamada de emergencia en su intercomunicador indicaba que aún había esperanza. Localizó en el mapa el área hacia la que se había dirigido Rick. Utilizó el conducto de ventilación como un atajo para alcanzar el pasillo que conducía al exterior en la Parte Trasera de las Instalaciones. Al entrar a la Parte de Atrás encontró a Rick, que sin más preámbulos le abrió la puerta que había en la verja izquierda. Regina le siguió. Ahora se hallaba en un corredor al aire libre con dos velociraptores dispuestos a hincarle el diente. No tenía tiempo para vacilaciones. Echó a correr, aunque por el camino tuvo valor para pararse unos segundos y recoger una caja con **balas escoria** y otra que contenía **resurrección**. Al final del corredor alcanzó la salvación en una puerta doble que daba paso a un enorme patio. Pero todavía no podía cantar victoria. La amenaza estaba ahora en los cielos. Una gigantesca criatura alada surgió de la oscuridad lanzando a Regina al suelo con un duro impacto. Aún no se había recuperado cuando el pájarraco antediluviano volvió a la carga. Con la precisión de un depredador clavó sus garras en la chica, la elevó por los aires y comenzó a volar hacia un muro. Si no conseguía zafarse, Regina se estrellaría contra la pared sin remedio. (Pulsa X rápidamente, y quiero decir muy rápido, para que el pterodáctilo suelte a Regina). Moviéndose frenéticamente consiguió liberarse y cayó al suelo. Antes de sufrir otro ataque, Regina desapareció por un pequeña puerta para entrar en la Sala de Control del Ascensor Grande. Rick estaba allí, y junto a él se en-

Las bestias voladoras volvían a poner en jaque a nuestra heroína intentando cogerla.



contraba Tom, el compañero que se había infiltrado entre el personal del laboratorio. Aún estaba vivo, pero sus heridas parecían bastante graves. Tom balbuceaba. Decía que aquellas criaturas habían salido de la nada y apenas tuvo oportunidad de evitarlas. Cuando le preguntaron por Kirk contestó que estaba loco. Se encontraba muy débil, pero antes de desvanecerse le entregó a Regina el **Disco code L**. Rick estaba muy preocupado. El estado de Tom era terrible, si no lo conducían a una enfermería o un lugar donde pudieran curarle moriría en la isla. Regina estaba de acuerdo, así que empezó a registrar la sala por si había algo que les pudiera servir. Halló un Disco DDK L sobre una mesa. Había otra puerta en el fondo de la sala de control. Nada más salir encontró un **mapa** completo de la zona exterior en una de las paredes del pasillo. Después pasó por otra puerta entre unas taquillas. Se hallaba en el exterior, en un Pasaje que conducía a la Sala de Energía. Los pterodáctilos también rondaban por encima de su cabeza. Corriendo se introdujo finalmente en la Sala de Energía sobre una pequeña plataforma. Por una larga escalerilla descendió a la sala. Junto a la escalera había una estantería con diversos materiales. Al registrarla no encontró nada, entonces decidió empujarla. Detrás descubrió sedante. Y en la esquina cercana había una **tarjeta grúa B1**, la guardó en su inventario. El resto de la sala estaba ocupado por seis paneles de control con tres botones de colores cada uno. Muy pronto descubrió que activaban unas tuberías muy grandes que coincidían con los colores de los interruptores: verde, rojo y azul. Si era capaz de conectarlas correctamente el ascensor grande se pondría en marcha. Primero colocó la tubería roja, después la verde y por último la azul. Unos pilotos rojos fueron iluminándose consecutivamente, dando paso a un rugido que indicó a Regina que la máquina se había puesto en funcionamiento. Ya sólo le quedaba regresar para buscar a Rick. Sin embargo, cuando salió al Pasaje de la Sala de Energía, de nuevo se vio sorprendida por el ataque de una bestia voladora. Esta vez sí corría peligro. El pterodáctilo la asía firmemente y volaba hacia un muro. Debajo había un ventilador de grandes aspas que, si no conseguía evitarlo, la convertiría en mil pedazos. Sacudió con fuerza todo su cuerpo

En la amplia sala del generador de energía, Regina tuvo que hacer uso de su ingenio para conectar las tuberías de colores.



y aterrizó en sobre el firme mientras el animal era triturado por el ventilador. De nuevo en la Sala de Control, dejó que Rick continuara ocupándose de las heridas de Tom y se encaminó al exterior. La plataforma del ascensor estaba estaba señalada por una franja pintada con bandas amarillas y negras. Prácticamente ocupaba todo el patio. En una de las esquinas se encontraba el panel de control. Regina quería comprobar si ahora que había energía el mecanismo funcionaba correctamente. Activó el panel de control y regresó a buscar a Rick y Tom. Tras comunicarles que ya tenían acceso al ascensor, Rick decidió bajar al herido a la zona subterránea. Se pasó uno de los brazos de Tom por los hombros y le ayudó a llegar hasta el ascensor. Rick le comentó a Regina que había visto al pteranodon, un dinosaurio de carne y hueso. Ella ya se lo había advertido cuando se encontró con el velociraptor, pero no se lo había creído hasta que él mismo había sido testigo de su existencia. El ascensor se paró en la planta B1. El camino estaba bloqueado por enormes contenedores. Regina se encargaría de moverlos y Rick cuidaría de Tom mientras tanto. Seguramente, la tarjeta de la grúa que tenía en su poder le ayudaría a conseguirlo. En el otro lateral de la sala, junto a una escotilla de emergencia que no podía abrirse, había una escalera. Regina ascendió a la plataforma. Empujó una estantería para encontrar una caja con M. Grande. Continuó avanzando hasta llegar a una panel desde el que se controlaba la grúa. Haciendo uso de la tarjeta el dispositivo se puso en marcha. Se encendió una pantalla mostrando las acciones para mover los contenedores. Regina siguió la siguiente secuencia: Paso 1: ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, GANCHO; Paso 2: IZQUIERDA, SOLTAR; Paso 3: ARRIBA, GANCHO, PASO 4, SALIR. Entre los contenedores se había formado un pasillo que les permitiría pasar al otro lado del almacén. Cuando bajó, Rick le sugirió que ella se ocupara de la misión, él

Tom todavía estaba vivo. Rick y Regina estaban haciendo todo lo posible por salvarle de la muerte.



se encargaría de Tom. Se separaron. Al otro lado contempló un cuerpo destrozado brutalmente que tenía unas notas sobre los DDK y el cambio en las combinaciones de los códigos para esa zona. Regina abrió la puerta de la izquierda para pasar al Vestíbulo de Transporte para Material. Mientras tanto, Rick estaba trasladando a Tom a la Sala Médica. Al entrar, un velociraptor se dispuso a atacarles. Tom empujó a Rick y empuñó un arma para enfrentarse al dinosaurio. Regina, por su parte, abrió una puerta metálica que comunicaba con la Sala del Generador de Reserva B1 pero sin entrar. Ahora tenía el camino cortado por una barrera láser. Una nota sobre la pared alertaba que aquella sala estaba destinada a la manipulación de materiales químicos y peligrosos, para que nadie dejara objetos que pudieran interferir en su transporte. Después de leer el aviso, Regina desactivó la barrera. Continuó avanzando, y al pasar junto a una malla metálica contempló aterrorizada cómo un velociraptor le hacía pedazos y le atrapaba contra el suelo. Aunque tardó unos segundo en reaccionar ante el ataque relámpago, fue capaz de propinarle una patada. El impacto le lanzó contra la malla metálica. Surgieron chispas, una descarga eléctrica había terminado con el animal. Regina siguió su camino hasta una puerta al final del corredor. Al pasar por ella halló de frente una caja con **intesificador**. Pasó junto a una gran puerta de barrotes metálicos que fue incapaz de abrir y finalmente salió hacia un nuevo pasillo. Apenas había avanzado unos metros cuando se quedó perpleja. Unos dinosaurios diminutos estaban devorando el cuerpo sin vida de un velociraptor. No tardaron mucho en detectar la presencia de un ser vivo y avanzaron en grupo hacia Regina. Por suerte, podía evitarlos con toda tranquilidad y comenzó a correr hasta que encontró una puerta en el corredor. Había llegado a la Sala Médica. Desde la antesala contempló a Rick estático observando algo, desconsolado. Entonces vio a Tom que yacía en el suelo desangrado. Intentó animar a Rick que se dirigió de nuevo a la sala de control. Ella inspeccionaría la consulta. En la primera sala, extrajo de un armario dos cajas de **M. Grande** y sobre el escritorio vió una **Tarjeta ID** y leyó un documento dirigido al doctor de guardia. Notificaba que la tarjeta servía para entrar en la Sala de Operaciones. Se quedaría con la tarjeta. La otra habitación,

Tom realizó un último alarde de valentía antes de morir, salvando a Rick de caer en las garras de un feroz velociraptor.



destinada al reconocimiento de los pacientes, tenía una cama, taquillas y encima de un armario encontró dos cajas con cerraduras pequeñas que no pudo abrir. Abandonó la Sala Médica. (Al salir de esta habitación puedes guardar partida). Subió a la Sala de Control, Rick no había visto al Dr. Kirk en los monitores. Le dejó continuar con la vigilancia, pasó por la Oficina de Dirección y al salir se dirigió a la izquierda.

ESTRATEGIA NORMAL

Tras pasar junto a la puerta de los Vestuarios vio una barrera láser cortando el camino. Sólo tuvo que desactivarla. Ahora había dos puertas. En una encontró los Aseos. Un buen lugar para que algún superviviente se hubiera refugiado de los dinosaurios. Dentro había una caja con **sedante**, pero no encontró a nadie. De nuevo en el pasillo, entró por la otra puerta gracias a la tarjeta ID. Estaba en la Sala de Estrategias. En un gran pantalla había una simulación en vídeo del plan de despliegue global de armamento. En otra pared, un pequeño monitor mostraba imágenes de un satélite de reconocimiento. El centro de la habitación lo ocupaba una gran mesa, en cuya superficie también se podía ver el vídeo de simulación. También había mobiliario de oficina y unas máquinas que controlaban los programas de simulación táctica. En la mesa central Regina observó varios objetos de interés. Así incorporó a su inventario un **Disco Code L**, un **Digitalizador de Huellas** y leyó unos documentos. Bajo la pantalla con las imágenes del satélite encontró una **clavija**. Finalmente, inspeccionó una **caja de emergencia amarilla** y abandonó la sala. Atravesó los pasi-

La sala de operaciones estaba plagada de mecanismo electrónicos y simuladores de armas.



llos hasta encontrarse en el Vestíbulo de la Entrada Principal para entrar en el Vestíbulo del Ascensor. Usó el digitalizador de huellas en el cadáver del científico que había junto al mapa. Cuando los datos ya estaban almacenados en la máquina se dirigió hacia la Oficina saliendo por la otra puerta del vestíbulo. Al final de la amplia habitación había un ordenador donde podría cambiar los datos de la tarjeta ID. Primero introdujo la tarjeta. Entonces el ordenador le pidió el número de registro de personal. Según sus averiguaciones era **58104.** (Aquí hay otra posibilidad. Si tomamos las huellas del individuo que hay junto a la entrada del hangar, el número será **57036**). Después el ordenador comprobó las huellas que había recogido Regina. Finalmente, obtuvo permiso para entrar en la Sala de Experimentos bajo la identidad de uno de los científicos llamado Paul Baker y la computadora reescribió los datos de la tarjeta. Se encaminó hacia el Vestíbulo del Ascensor y entró en el de la izquierda. Ahora no tuvo ningún problema porque la tarjeta le daba acceso a la zona B1. Se encontraba descendiendo tranquilamente cuando la trampilla superior del ascensor se abrió enmarcando las fauces de un velociraptor contra la oscuridad. El ascensor llegó a su destino, Regina salió y el dinosaurio saltó sobre ella. Empezaba a hartarse de este tipo de juego. Esta vez no la pilló por sorpresa y con una patada certera le dejó fuera de combate el tiempo justo para recuperarse. En su desenfrenada huida pudo tomar un **plano del piso B1** del complejo que estaba sobre la misma pared que los ascensores. En una especie de aparador que había en el centro de la sala recogió una caja con hemostático y un manual de seguridad que explicaba los cambios en el sistema de códigos de las cerraduras controladas por DDK para dicha planta. Para colmo, la única salida estaba controlada por este tipo de cerraduras y el velociraptor se acercaba a toda velocidad para degustar sus tiernas carnes. Según el manual, los números se correspondían con el orden de las letras en el alfabeto. Tendría que eliminar las letras correspondientes a los números que aparecían en el

Hasta los ascensores podían convertirse en un auténtico infierno. Los monstruos no se paraban ante nada con tal de comer.



apartado Key del código. Ya lo tenía, la palabra era **LABORATORY**. El sistema reconoció la contraseña y Regina pasó por la puerta como alma que lleva el diablo. Se encontraba en un pasillo amplio con una barrera láser cortándole el camino. Detrás esperaban dos velociraptores que no dudaban en saltar una y otra vez contra la barrera para intentar alcanzarla. Tenía tres opciones, gastar munición para liquidarlos, sedarles con tranquilizantes o desactivar la barrera y sortearles como bien pudiera. Se encomendó al Señor y se decantó por esta última, nunca se sabía si más adelante la munición sería necesaria. Frente a la barrera había una puerta doble que daba paso a la Biblioteca. Regina la alcanzó precipitadamente. Su interior también albergaba uno de los dichosos bichejos. Aún así tuvo valor para recoger una caja con **M. Grande** en la esquina derecha a la entrada. En aquel archivo se encontraba la base de datos para el Proyecto de Desarrollo de Armas. A pesar de que el dinosaurio no cejaba en su empeño de hincarla el diente, Regina terminó de explorar la estancia, y en uno de los pasillos encontró la **Mira** para la pistola. Después de comprobar que no había nada más que llevarse al bolsillo, Regina penetró por la otra puerta de la biblioteca para pasar a la Zona de Investigación. La zona estaba infestada de reptiles. Dos más acechaban en aquel corredor. Aprovechando el despiste inicial pasó junto a ellos. Pero enseguida se pusieron a galopar detrás de la chica. Al doblar la esquina del pasillo contempló su salvación... o su perdición. Había una barrera láser activada. Si conseguía desconectarla, pasar al otro lado y volver a encenderla, se libraría de esos dos muchachotes hambrientos. Las horas de entrenamiento habían servido para algo, por lo menos estaba en plena forma y no tuvo problemas para conseguirlo. A unos metros de la barrera había una **caja de emergencia verde**, y donde doblaba el pasillo una caja con **M. Grande**. Allí es-

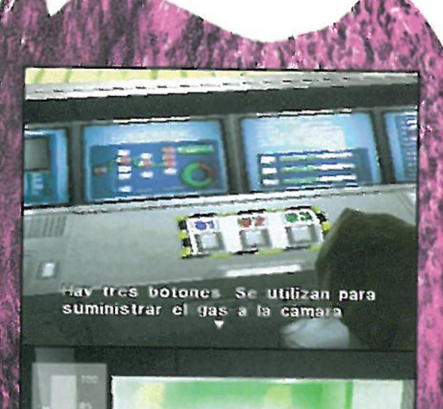
Regina sorteó a un velociraptor antes de alcanzar una barrera láser para protegerse.



taba la entrada a la Sala de Reuniones de Investigación. Varios papeles estaban tirados por el suelo junto a una mesa central. En ella había una terminal que controlaba los experimentos de forma remota,y en la pantalla se mostraba un código: **7248**. También recogió un **Disco DDK E** y hojeó lo que parecía ser el diario de un científico. Echó un vistazo a una pantalla para proyector pero no encontró nada. En una estantería encontró una **clavija** y al lado, sobre una pizarra, leyó varias notas sobre gases. Decía lo siguiente: «añadiendo otro gas a uno con un nivel de veneno inferior a 30, puede neutralizar el veneno. El **gas rojo neutraliza** el veneno del gas **verde**. El **gas azul** neutraliza el veneno del **gas naranja**. El **gas verde** neutraliza el veneno del **gas púrpura**... Recuerda estas reglas a la hora de mezclar gases.» En la sala había una puerta que no tenía ningún tipo de cerradura visible. Regina volvió al pasillo de la Zona de Investigación. Continuó explorando el pasillo, y tras pasar una barrera láser entró por la puerta de la Sala de Ordenadores. Nada más entrar encontró una caja con una **clavija**. En una de las sillas junto a las mesas de los ordenadores había una caja de herramientas roja. Al examinarla decidió quedarse con un **destornillador** especial para el mantenimiento de los ordenadores. Una pantalla gigante mostraba los resultados obtenidos en la simulación ejecutada por un súper-ordenador que ocupaba gran parte de la sala. Se utilizaba para comprobar el rendimiento de la Tercera Energía. De las computadoras a las que Regina podía tener acceso sólo había una encendida. Se acomodó y pudo ver que se estaba ejecutando un programa de control experimental. El sistema de autobloqueo estaba activado, pero había una posibilidad de abrir una zona. El programa le pidió el código de área. Entonces recordó el número registrado en el ordenador de la Sala de Reuniones: **7248.** ¡Eureka!, había abierto la sala de experimentos con gas, sin duda la puerta sin cerradura que había en la Sala de Reuniones. Antes de ir a inspeccionar dicha sala registró la otra puerta de salida de la estancia. (Al salir de esta habitación puedes guardar partida). Allí halló una **caja de emergencia** roja y una barrera láser. Se trataba de la otra zona del pasillo principal

En una de las computadoras de la sala de ordenadores Regina consiguió abrir la habitación utilizada para la mezcla de gases.

DINO CRISIS

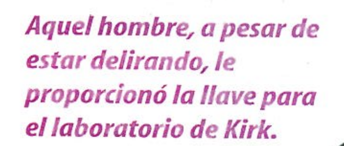




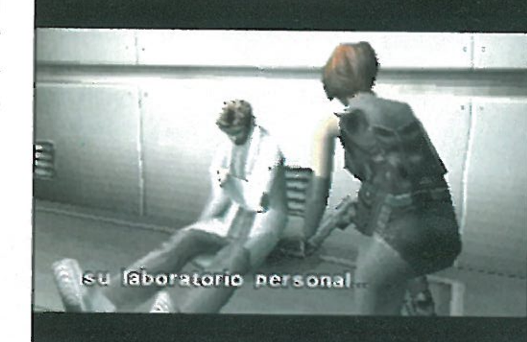
MEZCLA DE GASES

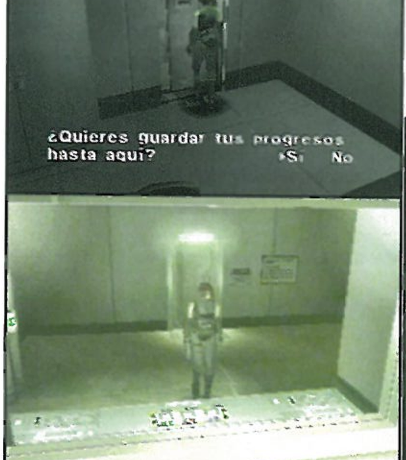
Para resolver el puzzle utiliza estas reglas:
El gas rojo neutraliza el veneno del gas verde.
El gas azul neutraliza el veneno del gas naranja.
El gas verde neutraliza el veneno del gas púrpura. Así que fíjate bien en el color que aparece en pantalla para neutralizarlo con el correspondiente.

de la zona de investigación, justo donde esperaban los dos velociraptores. Decidió retroceder sobre sus pasos para ir a la Sala de Reuniones. Una vez allí entró en la Sala de Experimentos con Gas. En la pared había indicaciones del experimento de mezcla de gases. Pero lo que más le sorprendió fue ver a un humano semi-inconsciente en una cámara, probablemente afectado por los gases. Regina tenía que suministrar las dosis correctas de gas para eliminar todo tipo de toxina. En el panel de control había tres botones de color Rojo, Verde y Azul. Cada uno correspondía a un gas. Recordó la nota que había leído sobre los gases y se dispuso a comenzar la operación. Debía salvar a aquel superviviente por encima de todo. Comprobando el color del gas que llenaba la habitación fue suministrando el gas del color que lo neutralizaba hasta limpiar el aire por completo. Ahora podía entrar en la cámara. A pesar de que había sido rápida, el hombre no aguantaría mucho. Intentaba decir algo sobre el Dr. Kirk, que estaba loco, pero no decía nada coherente. Entonces le entregó un chip que le daría acceso al laboratorio del profesor. Se fijó bien en el dispositivo y vio que tenía escrito el número **3695**. Después, aquel hombre pasó a mejor vida. Al registrar su bata encontró una pequeña **llave** que tenía grabadas las palabras Caja de Emergencia.



Aquel hombre, a pesar de estar delirando, le proporcionó la llave para el laboratorio de Kirk.











Aquella llave podría abrir las pequeñas cajas que había en la Sala Médica. Lo comprobaría después. Al salir de la cámara de gas, un velociraptor apareció en la sala. Le arrinconó en la cámara y Regina le evitó. El dinosaurio se había quedado encerrado en el habitáculo. La chica aprovechó para gasearlo. Después se dirigió a la Biblioteca dispuesta a utilizar el chip B1. Al lado de la puerta principal de la biblioteca había una terminal para administrar la información de los chips que se usan para abrir el almacén de datos. Cuando introdujo el chip el ordenador le preguntó si quería sobreescribir los datos que contenía. Regina respondió afirmativamente y se le solicitó una clave númerica. Recordó que sobre el chip había escritos unos números: **3695**. Entonces apareció un gráfico en la pantalla. Ahora debía sobreescribir correctamente los datos del chip moviendo unas piezas para que concordaran con el gráfico que había visto. Cuando lo consiguió, el ordenador realizó la operación e informó de que acababa de abrir el archivo correspondiente a ese número. Sólo le quedaba encontrar el lugar en el que se hallaba, pero sería una tarea fácil porque se había activado un indicador para mostrarle cuál era. No tardó mucho en localizarlo. En un archivo del bloque que tenía un cartel azul había una luz verde. Se acercó y utilizó el chip para abrir el casillero. Dentro encontró una **Tarjeta Llave R**. Era muy similar a la tarjeta llave L que había encontrado anteriormente. El archivo también encerraba unas notas. Un miembro del personal comunicaba que había hallado la llave del laboratorio. Fue a la Zona de Investigación y avanzó hasta llegar de nuevo a la Sala de Ordenadores. Allí inves-

Regina tenía que conseguir que la figura de la derecha coincidiera exactamente con el gráfico señalado por la flecha.

DINO CRISIS



tigó la sala. A ambos laterales del superordenador incrustado en la pared había dos ranuras para insertar una tarjeta llave. Introdujo la llave L en la izquierda y no pasó nada. Seguramente iba a necesitar la ayuda de alguien para utilizar las dos llaves simultáneamente. Entonces decidió llamar a Gail a través del intercomunicador. Le contó lo que sucedía y no tardó mucho en llegar. Se pusieron en posición e introdujeron las llaves al mismo tiempo. ¡Bingo! El ordenador y la pantalla desaparecieron en el suelo dejando a la vista una puerta controlada por una cerradura DDK. El dispositivo tenía grabada la letra E y, afortunadamente, Regina tenía el DDK y Disco Code en su inventario. Al colocarlos la cerradura le solicitó la palabra clave. En esta ocasión, los números indicaban las columnas que debían de ser eliminadas. Con las restantes se formaría la contraseña que resultó ser **ENERGY**. Estaba dentro del laboratorio. Una extraña masa azulada e incorpórea deformaba el aire alrededor de ella. Regina comprobó entonces que era producto de una especie de simulador. Al pulsar uno de los botones desapareció. Entonces decidió manejar el simulador por si ocurría algo. Primero pulsó el botón Beta para colocar el inicializador, después Gamma que activaba el estabilizador y por último Alfa que ponía en marcha el circuito de la Tercera Energía. Regina se encontraba ante la obra del genio de Kirk. Cuando terminó la simulación siguió explorando. Otro ordenador con pantallas circulares mostraba el rendimiento de la energía. Continúo inspeccionando la sala. Empujó una estantería para descubrir que ocultaba un maletín. En su interior halló una **culata para escopeta**. Según las indicaciones, eliminaba el tiempo de recarga. Finalmente, se acercó al terminal personal de Kirk que ocupaba casi toda la pared junto a una salida de emergencia. Antes de salir, al lado de los ordenadores utili-

Contempló fascinada la simulación de Tercera Energía. Después registró el resto de la habitación.



zados para la simulación, recogió una caja con **Sedante Fuerte**. Al entrar en la Sala de Ordenadores Regina informó que el profesor no estaba allí. Gail comenzó a quejarse de que la operación estaba durando demasiado. Entonces, todas las puertas de la estancia comenzaron a sellarse una a una hasta que todas las salidas quedaron taponadas. Una voz impersonal anunció que el sistema de alerta se había activado. Gail lo comprendió enseguida. El Dr. Kirk había puesto en marcha el sistema de seguridad para dejarles encerrados allí. Rick les llamó. Había detectado algo extraño desde la sala de control. Regina le informó de lo sucedido. Rick les preguntó si podrían encontrar una forma de desactivar el sistema desde donde se encontraban. Regina se puso en marcha. Registraba en busca de una solución por la estancia mientras Gail intentaba averiguar cómo desbloquear las cerraduras utilizando un ordenador. Frente a la caja de herramientas había un panel. Regina leyó la nota que había junto a él: «¡Atención! No tocar este panel a no ser en caso de fallo del sistema de cierre. Los circuitos contenidos en este panel suministran la corriente eléctrica necesaria para la apertura forzosa de la cerradura.» Ahora necesitaba algo para abrir la tapa del panel. Sacó el destornillador de su inventario y consiguió retirar la tapa. Ya podía manipular el circuito. Este constaba de tres partes. Debía colocarlas en el orden y la posición adecuada para que la corriente pasara a través de él. El primer panel no lo tocó, el segundo lo giró a la derecha una vez e hizo lo mismo con el tercero. Finalmente, colocó primero el tercero, en segundo lugar al primero y por último el de enmedio. Inmediatamente, el sistema de seguridad anunció por megafonía que la alerta se había cancelado. Gail estaba dispuesto a salir corriendo de allí. En ese momento recibieron un mensaje de Rick. La zona se encontraba plagada de dinosaurios, no creía que fueran capaces de salir vivos por allí. Sin embargo, había localizado una salida de emergencia en el laboratorio del Dr. Kirk. El problema era que exigía una contraseña y él no sabía si podría facilitársela. Gail no estaba dispuesto a esperar, si era necesario se cargaría los dinosaurios uno a uno, pero no iba a arriesgarse a quedarse encerrado allí para siempre. Regina no sabía que hacer. Una vez más tenía que decidir a cuál de sus compañeros seguir.

Sin previo aviso, todas las puertas de la Zona de Investigación se cerraron dejando encerrados a Regina y a Gail.



EL CIRCUITO

Para colocar las tres piezas correctamente haz lo siguiente: Gira la segunda una vez a la derecha y haz lo mismo con la tercera. Ahora coloca la tercera pieza, después la primera y en último lugar la de enmedio. El circuito se pondrá en marcha.

B) ESTRATEGIA DE GAIL

Aunque le parecía una idea suicida, Regina siguió a Gail. Rick tenía razón, los velociraptoress tenían invadida la zona. Llegó hasta el Vestíbulo B1, el que tenía los ascensores. Un bichejo le estaba esperando allí. Los ascensores no funcionaban, en el pasillo de la derecha pasó por la única puerta que había abierta. Más dinosaurios, un buen juego de cintura para evitar sus afilados dientes y estaba en la Sala de Puebas B1, con la grúa y los contenedores.

Rick tenía razón, los pasillos y salas estaban infestados de reptiles hambrientos.

B) ESTRATEGIA DE RICK

(Si has escogido la opción de Rick, prepara papel y lápiz para apuntar los tres códigos que desactivan la cerradura de la salida de emergencia)

Gail estaba loco. Regina prefería evitar cualquier enfrentamiento con aquellos monstruos, así que entró de nuevo en el laboratorio y se encaminó rápidamente hacia el terminal del Dr. Kirk al fondo de la sala. Desde ese ordenador podría abrir la escotilla de emergencia. Rick se puso en contacto con ella. Había conseguido entrar en el sistema central. Pero había un problema, el código de la escotilla se reescribía automáticamente. Tendrían



que hacerlo rápido y, además, sólo contaban con dos oportunidades. Rick comenzó a transmitirle los códigos a través del monitor. Regina tomó nota del primero, lo introdujo y un piloto rojo de la escotilla se apagó. Repitió la operación con los otros dos y sin perder un segundo se metió por la salida de emergencia.

ESTRATEGIA NORMAL

Escuchó voces al otro lado. Gail había encontrado finalmente al Dr. Kirk. Se le había terminado la suerte. Aunque se mostraba tozudo y altivo, Gail no tardó mucho en bajarle los humos. El profesor, en un principio, no estaba dispuesto a abandonar el complejo sin terminar su experimento. Entonces Gail le mostró sus cartas, una recámara llena de balas y el cañón de su arma apuntando cargada dispuesta a hacer blanco en Kirk. Ordenó a Regina que fuera llamando al helicóptero y le pidió al doctor que les entregara la **tarjeta ID** para activar el ascensor de la Sala de Control. El científico se resistía, pero a Gail se le estaba terminando la paciencia. En aquel momento era capaz de hacer cualquier cosa. Kirk se rindió y le entregó la tarjeta a Regina. Gail le dijo que se dirigiera a la Sala de Control, él tenía todavía un asunto pendiente con el Dr. Kirk. Se reuniría con ellos en el helipuerto. La chica volvió a atravesar la sala de contenedores, atravesó dos pasillos y entró en el Vestíbulo de la Sala Médica. La puerta no estaba cerrada ahora. Antes de subir utilizó la llave del hombre de la sala de gas para abrir una de las cajas de la Sala Médica. Después continuó su camino hasta la Sala de Control. No había nadie en la habitación. Se dirigió al ascensor y probó la tarjeta del Dr. Kirk. La puerta se abrió y se dispuso a descender. Se encontraba en la Sala de Comunicaciones. Allí había una caja roja de emergencia y encima de una mesa echó un vistazo a las notas de un empleado: «Se guardará la antena temporalmente esta noche a las 9:00 PM debido al experimento». Se disponía a abandonar la sala por la otra puerta cuando vió una caja en la pared. Contenía la **Llave de emergencia** para la Activación de la Antena. (Al sa-

Finalmente habían encontrado al misterioso Dr. Kirk. A pesar de su tozudez, Gail no tuvo problemas en convencerle.

DINO CRISIS

lir de esta habitación puedes guardar partida). Una vez en el exterior, Regina recorrió el corredor hasta llegar a la Sala de la Antena de Comunicación. Tras colocar la llave en la ranura se activó el proceso para desplegar la antena. Antes de salir de la sala revisó su inventario. Se equipó con la escopeta, le incorporó la culata y la cargó con balas escoria. Nada más traspasar la puerta el suelo comenzó a temblar como si un gigante se estuviera acercando hacia Regina. La puerta se cerró a sus espaldas. Entonces Rick habló por el intercomunicador. Algo extaño estaba sucediendo. El sistema de seguridad se había activando cerrando toda la segunda planta. Pero Regina tenía otro problema mucho mayor justo al lado. El T-Rex volvía a hacer acto de presencia. De un golpe destrozó parte de la fachada y lanzó por los aires a la chica. Regina se levantó y comenzó a correr mientras contemplaba la inmensa cabeza del animal persiguiéndola al otro lado de la barandilla. De nuevo el animal embistió haciendo que Regina cayera. Tras levantarse consiguió alcanzar la otra puerta, pero también estaba cerrada. Aprisionada entre las fauces del T-Rex y la puerta, Regina empuñó la escopeta. Cada vez que la bestia acercaba la inmensa boca le propinaba una descarga de balas escoria. Tras unos cuantos disparos, Rick le comunicó que el sistema de cierre estaba desactivado. Regina se introdujo a toda velocidad por la puerta y cuando se recuperó

T-REX

Sal corriendo hasta llegar a la otra puerta. No intentes abrirla porque está cerrada a cal y canto. Pegate bien a la pared y, con la escopeta y las balas escoria como munición, dispara al dinosaurio cada vez que intente morder a Regina. Si no mides bien el tiempo, acabaras entre sus fauces.

Sin perder un segundo, Regina se dirigió corriendo velozmente a la Sala de la Antena.



del susto se sentó en la mesa de comunicaciones para localizar al helicóptero. Con una señal débil pudo escuchar la voz del piloto. Llevaba esperando bastante tiempo y casi había perdido la esperanza de recibir una señal. Regina le informó que la misión estaba terminada. La isla era un baño de sangre y el único superviviente que habían encontrado era el Dr. Kirk. Le pidió que se dirigiera rápidamente al helipuerto del complejo. Cortó la comunicación y escuchó la voz de Rick. Se encontrarían en el helipuerto. Regina descendió por el ascensor, paso por la Oficina de Dirección para llegar finalmente a la Parte Delantera de la Entrada principal. En el exterior se dirigió hacia la puerta que había junto al cadáver para entrar en el Pasaje al Helipuerto. Un dinosaurio saltó sobre el muro, ella siguió corriendo y volvió a ver cómo un velociraptor saltaba destrozando la malla metálica. Al final del corredor, encontró una puerta doble, pero estaba cerrada. Por suerte, había otra entrada que daba paso al Hangar de Aviones. Se trataba de un local muy amplio repleto de cajas. Regina ascendió por una escalerilla a un corredor lateral más elevado. En el fondo, encontró un pequeño **lanzagranadas** sobre una mesa. En unas estanterías recogió la munición para su nuevo juguete: **granadas**. Bajó y se adentró en el laberinto de cajas y contenedores. Sólo algunos podían empujarse, el resto eran demasiado pesados para ser movidos por una sola persona. Pero tendría que ingeniárselas para



hacerlo de tal forma que no bloqueara el camino (Mirad Cuadro A). Una vez despejado un hueco entre las cajas, Regina consiguió pasar al otro lado del hangar. Junto a la puerta de salida, recogió más **granadas** de una mesa.
Afuera esperaban Rick y el Dr. Kirk, observando cómo se acercaba el helicóptero que iluminaba ya la superficie del helipuerto. Gail no había aparecido. Algunos pájaros surcaron el cielo. Regina se preguntaba qué podía haberlos asustados. Entonces apareció el T-Rex. Ante la sopresa de todos derribó el helicóptero que se estrelló contra el suelo con una terrible explosión.
Aprovechando la confusión, el Dr. Kirk se esfumó. Regina se quedó sola, alumbrada por la luz del helicóptero en llamas y con el T-Rex echándole el aliento en

Si no movía las cajas en un orden determinado acabaría bloqueando el paso hacia el otro lado.



la nuca. Intentó entrar por la puerta que había junto a los escombros de la pared derruida por el dinosaurio y donde se encontraba Rick arreglando el sistema del elevador. Pero no lo había conseguido todavía. Tendría que resistir corriendo delante de aquella bestia. Después de dar un par de vueltas por el helipuerto, completamente aterrorizada, escuchó un disparo. Era Rick, que le llamaba para que entrara al ascensor. Una vez a salvo de la bestia habló con Rick. El se encontraba totalmente destrozado. ¿Cómo conseguirían salir de aquella maldita isla? Después de unos cuantos intentos, el ascensor se paró por completo. Rick abandonó la cabina y Regina le siguió. Estaban en el Pasaje Subterráneo a las Instalaciones. El ruido de unas piedrecillas cayendo por un hueco llamaron la atención de Regina. La caída de la gravilla precedió la llegada de un pequeño grupo de dinosaurios diminutos. Si se quedaba parada mucho tiempo corría peligro de ser atacada por aquellas pequeñas fierecillas. Avanzó por el pasillo hasta que encontró un corredor en la pared izquierda con una puerta. A través de ella pasó a la Sala de Material. Detrás de una estantería halló un nuevo cadáver que estaba siendo devorado por los Compis. A su lado encontró una **tarjeta** que permitía acceder a todas las plantas del complejo, tenía grabadas las palabras **Tarjeta Zona de Pruebas**. El cuerpo del hombre tenía **sedante**. Finalmente, revisó unas notas que había en el suelo. En ellas el científico hablaba de cómo había sido acorralado por los dinosaurios. Antes de morir, el hombre estaba intentando llegar al puerto del nivel B3, allí debería encontrar alguna embarcación de las que se utilizan para trans-

Después de que Regina corriera delante del T-Rex un rato, Rick lanzó un disparo al aire para que se pusiera a salvo en el ascensor.



portar material de investigación. Regina salió de la Sala de Material. Al final del pasillo había una puerta con el número uno pintado. Era otro ascensor, y Rick esperaba allí. Subieron para descubrir que habían llegado al patio con el Ascensor Grande. Regina le comentó a Rick que sabía cómo podrían salir de allí. A través de la plataforma elevadora tenían que bajar a la planta B3. Cuando estaban descendiendo, la luz comenzó a fallar hasta quedar completamente a oscuras. Entonces se encendió el sistema de iluminación de emergencia y recibieron un mensaje de Gail. Se encontraba ya en la zona B3, y la luz se había ido. El se ocuparía del Dr. Kirk mientras ellos arreglaban la corriente. Al final llegaron a la Sala de Pruebas B3. Rick encontró enseguida el generador. Una de las baterías estaba estropeada.En la estancia había dos puertas que no se abrirían hasta que el generador estuviera en marcha. También encontró una caja con **granadas** y otra con **sedante**. Finalmente, dirigió sus pasos a la única puerta que había. Pasó a un corredor sin salida. Al fondo encontró una estantería, y al empujarla halló una caja con **balas escoria**. En un hueco había un generador del que extrajo una batería blanca, justo la que le hacía falta a Rick. Fue hasta allí y le entregó la batería. Rick la sustituyó por la que estaba estropeada. El generador principal se puso en funcionamiento. Su compañero le dijo que se ocupara de encontrar la vía de escape, ya que él trabajaría con el sistema de seguridad para facilitarle las cosas. Regina se dirigió a la Sala de Control B3. Era la puerta que había junto al cierre metálico que había recibido un tremendo impacto. (Al salir de esta habitación puedes guardar partida).

Regina siempre investigaba detrás de las estanterías obteniendo valiosos objetos.



Junto a la entrada había dos cajas de emergencia, una de color rojo y otra amarilla. Utilizó clavijas para ver si tenían algo interesante en su interior. Al fondo se encontraba Rick trabajando en una terminal con un panel repleto de monitores. Su talento le había permitido llegar al núcleo del sistema de seguridad. Pero el nivel de complicación de los sistemas en esa zona del complejo eran brutales. De todas formas, sería capaz de encontrar el código para desactivarlo. La sala estaba repleta de pantallas mostrando el estado de la energía y otros sistemas. Al lado de Rick encontró la **Tarjeta 1 de la Grua B3**. En la mesa con una pantalla verde sobre su superficie, frente a la entrada, halló la segunda tarjeta y una caja con **multiplicador**. Al otro lado de la sala vio unas notas. Hablaban de una partida de armas que sería transportada desde el puerto de las instalaciones. La grúa tendría que estar arreglada para dicho momento. También informaba de que para acceder a esa zona se necesitaban discos DDK. Separado de Rick por un panel verde transparente había otro terminal destinado a controlar la seguridad. Encontró también, detrás de una estantería, una caja con una **clavija**. Finalmente salió por la otra puerta de la Sala de Control B3 para entrar en el Almacén de Armas Generales. Un vehículo estaba incrustado contra el cierre metálico, ahora comprendía a qué se debía el impacto que había visto en la otra sala. Detrás había un camión que transportaba ametralladoras. Continuó avanzando. Se acercaba a un cierre metálico junto a una escalerilla cuando con-

Ahora comprendía a qué se debía el impacto en el cierre metálico. Aquel pequeño vehículo de transporte se había estrellado contra él.



EL CONTENEDOR

Cuando Regina es atacada por primera vez por el pterosaurus, pulsa X repetidamente a toda velocidad después de que el dinosaurio corte las cadenas. Si no lo haces bien, el contenedor aplastará irremediablemente a Regina.

templó el cuerpo de un hombre horriblemente mutilado a la izquierda. Decidió ver qué le había sucedido y mirar si ocultaba algún objeto útil. Pero antes de llegar asistió a la aparición de una nueva clase de dinosaurio. Su aspecto era mucho más robusto que el de un velociraptor, y prácticamente podía andar sobre las patas traseras para atacar con las afiladas garras de las delanteras. El pterosauro la dejó inmovilizada durante unos segundos. De un zarpazo cortó limpiamente las cadenas que había sobre la cabeza de Regina. Entonces uno de los contenedores que permanecía elevado comenzó a caer. Si no se apartaba rápidamente, quedaría hecha papilla (recuerda que debes pulsar X muy, muy rápido si no quieres que la protagonista muera). Regina pudo librarse y el contenedor cayó con un ruido estrepitoso bloqueando el paso hacia el hombre muerto. Además, el dinosaurio estaba dispuesto a continuar su ataque. Regina se abalanzó sobre el cierre metálico que daba paso al Pasaje de transporte. A la izquierda de la sala había

El pterosauro salió de improviso entre los contenedores dispuesto a comerse a Regina.



una barrera láser. Enfrente junto a remolque para el transporte un dinosaurio detectó la presencia de la chica. Regina equipó la escopeta con sedante fuerte y dejó dormida a la bestia. Sobre los contenedores halló la tercera **Tarjeta de la Grúa B3** y la **LLave de la Zona de Pruebas**. Antes de que se despertara la criatura, Regina intentó pasar por una puerta con la letra A pintada en su superficie, pero aún no había conseguido la llave correcta para abrirla. También trató de desactivar la barrera láser pero no sucedió nada. Tenía que volver al Almacén de Armas Generales. Una vez dentro ascendió por la escalerilla que había en la misma pared que el cierre metálico. Accedió a un pasillo en cuyo final halló una nueva escalerilla que se introducía en una cápsula acristalada. Era la sala de la grúa. Se acercó al panel de control y fue introduciendo una a una las tres tarjetas necesarias para poner el mecanismo en funcionamiento. Entonces se preparó para manejar la grúa. Tendría que mover los pesados contenedores para poder llegar hasta el cadáver. Primero eligió Derecha y Gancho. En el segundo paso Izquierda y soltar. Ya había eliminado uno de los contenedores. Después Arriba y Gancho para recoger otro. Eligió Soltar para dejarlo en el suelo. De nuevo Derecha, Arriba y Gancho. Después con Arriba, Abajo y Soltar lo colocó en la sala. Por último, Derecha, Arriba, Abajo y Gancho y ya había creado un pasillo. Abandonó la sala de la grúa y descendió al almacén y corrió

GRUA B3

Sigue estos pasos en la grúa para llegar hasta el Disco DDK W:

PASO 1: DERECHA, GANCHO
PASO 2: IZQUIERDA, SOLTAR
PASO 3: ARRIBA, GANCHO
PASO 4: SOLTAR
PASO 5: DERECHA, ARRIBA, GANCHO
PASO 6: ARRIBA, ABAJO, SOLTAR
PASO 7: DERECHA, ARRIBA, ABAJO, GANCHO
PASO 8: SALIR



hasta el hombre. Tenía un **Disco DDK W** que Regina se llevó. Regresó a la Sala de Control B3, la atravesó y entró en la Sala de Pruebas B3. Pasó junto a las baterías del generador y se encaminó hacia el Pasaje a la Sala de Pruebas. Se trataba de un largo pasillo habitado por dos Pterosauros. Se libró de ellos y avanzó a lo largo del corredor hasta llegar a una puerta. Había una caja con **Multiplicador** y lo cogió. Ahora se hallaba en la Estación de Descanso. En una pared había un mapa completo de la zona B3. Regina guardó los datos y comenzó a revisar el lugar. Una foto aérea mostraba la isla Ibis, en la que estaba instalado el complejo. Un pequeño mostrador, situado en una de las esquinas, estaba dispuesto para los mensajes dejados a los visitantes. También había un cadáver de una mujer. Al registrarlo, Regina encontró una clavija. En una de las puertas de la sala se indicaba que conducía al puerto. Sin embargo, Regina se dirigió hacia las Escaleras Centrales por la puerta que había junto al mapa. Al entrar vio a dos de aquellos dinosaurios. Se armó de valor y los esquivó para introducirse por un pasillo en el lateral izquierdo. Casi oculto a la vista, dentro de éste había otro corredor que conducía a unas escaleras. Conducían al Pasaje a la Zona de Experi-

No estaba a salvo en ningún lugar. Aquellos bichos habían aprendido a abrir algunas puertas.



mentos. El corredor presentaba algunos daños. Cuando doblaba la esquina vio una caja con **Sedante**. Después de cogerla, se dio cuenta de que un velociraptor se disponía a atacarla. Lo evitó y penetró por una puerta al final del pasillo a la Sala de Pases de Seguridad. Al pasar junto a una cristalera la alarma comenzó a sonar. Entró por una puerta acristalada. Vio un ordenador incrustado en la pared, y frente a la entrada diversos monitores mostrando la señal de alarma. Se dirigió rápidamente hacia el ordenador y desactivó la alarma. Sobre uno de los monitores recogió el Disco DDK S. La computadora que había en la pared servía para introducir información en los chips. Fue al fondo de la sala. Sobre un mostrador leyó un archivo con mensajes. Detrás del mostrador había otro cadáver. También se trataba de una mujer que todavía permanecía sentada en su silla, pero en una postura grotesca y enseñando que su garganta había sido machacada. Cerca de su cabeza Regina pudo recoger un Chip 1 B2, que no parecía tener escrito nada en el sitio habitual. Por último, averiguó que el ordenador sobre el mostrador se utilizaba para reescribir tarjetas de identidad del personal del laboratorio. Salió de la sala hacia el Pasaje a la Zona de Pruebas. Quería registrar el conducto de ventilación que había al otro lado de la puerta. Avanzó por el conducto de ventilación entre tuberías hasta que localizó otra

Regina entró en la Sala de Pases de Seguridad. Era un buen sitio para encontrar la forma de poder acceder a todas las salas.



DINO CRISIS

UNA SORPRESA

En la zona B2 Regina tiene un desagradable encuentro con un dinosaurio. Se trata de un velociraptor, pero con variaciones en el tono de su piel y mucho más fiero, rápido y efectivo en sus ataques que sus congéneres.

abertura hacia el P. S. Experimentos. Recorriendo el pasilló vio que una de las salidas estaba bloqueada por una barrera láser imposible de desactivar, al menos de momento. Al fondo, halló la **Tarjeta Llave Lv. C**. Pero cuando estaba a punto de cogerla, Regina escuchó un ruido. Empuñando el arma registró todos los lugares por los que podía salir un dinosaurio. No veía nada. Se dirigió de nuevo hacia la tarjeta y un velociraptor, diferente de los que encontró al principio, salió disparado de una rejilla que había en el suelo. Con seguridad, la chica le incrustó un dardo empapado en tranquilizante. Tomó la tarjeta y entró en la Sala de Diseño del Estabilizador. Allí encontró el **Disco Code W**. La amplia sala estaba llena de extrañas máquinas y dispositivos. Echó un vistazo a un monitor que enseñaba una especie de simulación y regresó al pasillo. En el otro extremo encontró **Sedante Fuerte**. Tras cogerlo se dispuso a entrar en la Sala de Descanso. Se llevó una grata sorpresa. Gail estaba allí, pero con un humor de perros. La dijo que había perdido la pista al Dr. Kirk y salió de la habitación. El mobiliario reflejaba que los dinosaurios también habían hecho de las suyas en el lugar. Junto a unos sofás rotos recogió una caja con Balas Escoria. También revisó el diario de uno de los científicos. En las estanterías que había antes de la zona de literas halló una **clavija**.

Regina inspeccionó la habitación a conciencia para comprobar si se habían dejado algo.



Después abandonó la sala y al salir al pasillo registró las dos cajas de emergencia que había allí, una verde y otra roja. Antes de subir de nuevo al conducto de ventilación comprobó que la última puerta que le quedaba por revisar estaba cerrada. Regresó a las Escaleras Centrales y allí recibió un mensaje de Rick. Había penetrado en el sistema. Ahora podría desactivar las barreras láser. Después entró en la Estación de Descanso. Regina se encaminó hacia la puerta con cerradura DDK W. Insertó el disco code y el DDK y pasó a la Sala de Desembarco. (Al salir de esta sala puedes guardar partida). Nada más entrar halló un científico muerto. En una mano tenía una **clavija** y con la otra sostenía un transmisor. Regina continuó avanzando hacia el centro de la habitación. En ese momento Rick entró en la sala. Estaba seguro de que la otra puerta de la estancia comunicaba con el puerto. Estaba seguro de que no tardaría mucho en abrirla. Súbitamente, el transmisor del científico comenzó a emitir una señal. Alguien estaba enviando un mensaje al hombre muerto. Le comunicaba que tenía la llave del puerto. Se encontraba en el ascensor, pero estaba siendo atacado por los dinosaurios. Regina y Rick escucharon atentamente. Rick se dio cuenta entonces de que si aquel hombre era devorado, la llave del puerto terminaría en el estómago de un dinosaurio y sus posibilidades de salir de allí quedarían reducidas lamentablemente. Su única posibilidad era salvar a esa persona de sus atacantes. Antes de salir en su ayuda, Regina recogió el Chip 2 B2 de una mesa. Fue a la Estancia de Descanso y se dirigió a la Sala de Pruebas B3 para llegar al ascensor. La plataforma se encontraba todavía en la planta B1 cuando Regina escuchó gritar al hombre. Lentamente, el ascensor fue descendiendo, y cuando la puerta se abrió, Regina se llevó un susto de muerte. El T-Rex había conseguido bajar hasta allí. Se movía hacia ella. Entonces destrozó de un testarazo el Generador Principal. Una fuerte descarga eléctrica dejó sin sentido

Rick estaba intentando abrir la puerta que comunicaba con el puerto del complejo. No tardaría mucho en conseguirlo.



EL ASCENSOR

Tres hombres tenían la esperanza de alcanzar el puerto en el ascensor. Pero la mala suerte hizo que el T-Rex les siguiera y acabara con todos ellos. Regina pudo recoger la llave del puerto y ver como el T-Rex quedaba inconsciente.

al dinosaurio. Regina intentó abrir la puerta del ascensor pero no había energía. Recordó el otro generador. Tomó la batería blanca del principal y se dirigió a la Sala del Generador de Reserva B3. Introdujo la batería y colocó todas en el mismo orden que presentaban los colores encima del interruptor que ponía en marcha el generador. Una vez restablecida la corriente regresó para entrar en el ascensor. Había dos cadáveres, que habían sido destrozados sin piedad por el tiranosaurio. Sin embargo, Regina pudo conseguir la **Tarjeta LLave de Entrada al Puerto**, una **clavija** y un **Disco DDK D**. Regina fue a enseñarle a Rick todo lo que había encontrado, aunque por desgracia no pudo hacer nada por aquel trío de infelices. Cuando llegó a la Sala de Desembarco le lanzó el pase a Rick. Lo introdujo en el ordenador y la puerta se abrió. Los dos salieron y entraron en el Pasaje al Puerto. Entonces vieron

Regina escuchaba con temor lo que estaba ocurriendo mientras el ascensor descendía.



que había una sustancia extraña cortando el paso. Algo muy parecido a lo que Regina había visto en el laboratorio del Dr. Kirk. Rick tiró un objeto a aquella cosa. Comenzó a deformarse hasta que desapareció. Sin duda, no podían pasar por allí. Rick estaba seguro de que era un efecto secundario de la Tercera Energía. Tendrían que hallar la manera de eliminar esa barrera si querían salir con vida de la isla. Rick volvió a la sala para intentar hacer algo con el ordenador. Regina recogió del suelo un Disco Code S y volvió a la Sala de Desembarco. Desde allí se dirigió a las Escaleras Centrales para llegar a la Sala de Pases de Seguridad. Una vez allí se colocó ante la puerta con cerradura DDK. Tras introducir los discos le pidió una clave. Averiguó que era **STABILIZER** y la cerradura se abrió. Se encontraba en un pasillo y sólo pudo abrir una puerta. Una requería una tarjeta de nivel A y la otra tenía un dispositivo para DDK D. A través de aquella puerta regresó al mismo lugar donde había encontrado el nuevo tipo de velociraptor. Se dirigió a toda velocidad hacia la barrera láser. Ahora podía desactivarla. Al pasar volvió a encenderla para librarse de

LA TERCERA ENERGIA

Cuando Rick y Regina creían tener el camino libre para alcanzar el puerto, se encontraron con un extraño fenómeno, producto de la Tercera Energía, que les cortaba el paso.



DINO CRISIS

REESCRIBIR LOS CHIPS

Regina tiene que colocar las partes de los chips tal y como indican los gráficos pequeños. En el de la izquierda tenían que quedar las fichas transparentes y en el de la derecha las blancas y rojas. Después obtendría los nuevos chips.

los dinosaurios. Después recogió una caja con **Resurrección** y entró hacia la Sala de Experimentos del Estabilizador donde recogió un **Disco Code D**. En un rincón había una caja fuerte. Regina introdujo la clave **1281** y consiguió **Piezas para Escopeta**. Después regresó a la Sala de Piezas para abrir la puerta con DDK D. La contraseña en esta ocasión era **DOCTOR KIRK**. Abrió la puerta y encontró un dispositivo para introducir un chip. Los que tenía no eran válidos, pero había un número escrito, 0392. Después volvió a la sala de pases de seguridad y se dirigió al ordenador en la pared con dos ranuras a los laterales, e introdujo el Chip 1 B2 en la izquierda y el segundo en la derecha. Ahora bastaría con sobreescribir los datos de los chips con el ordenador. Le solicitaron un código numérico, Regina introdujo el número **0392** que fue aceptado. Para escribir encima de los chips, ahora debía resolver un pequeño puzzle. Debía colocar todas las partes blancas y rojas en el dibujo de la derecha y el otro con las transparentes. Primero ordenó cada uno de los gráficos por separado para después pasar los blancos hacia la derecha y obtener los nuevos chips. Regresó a la entrada que abrió con el DDK, introdujo un chip y una puerta se abrió. Allí encontró un nuevo dispositivo. Introdujo el chip que le quedaba y entonces atravesó dicha puerta.

La caja fuerte guardaba, detrás del cristal, piezas para convertir la escopeta en un arma muy potente.



Estaba en un corredor metálico, cogió una caja con **Sedante** y continuó avanzando. Una puerta corrediza se deslizó para dejarla pasar, y finalmente entró en Zona de Tercera Energía B2. Se trataba de una sala inmensa y en el centro estaba el generador principal de Tercera Energía. Regina llamó a Rick para contárselo. Este le dijo que probara a ponerlo en marcha y cortó la comunicación. Ahora debía registrar atentamente aquella zona. Comenzó a andar y un poco antes de que el corredor se terminara encontró un dispositivo en la pared con un botón. Su curiosidad le impulsó a apretarlo. Una sección de la barandilla se deslizó, y un nuevo pasillo creó un puente hacia una zona con ordenadores. Se trataba del panel para activar el Generador de Tercera Energía. Trató de ponerlo en marcha sin ningún éxito. La máquina indicaba que se producía un error y no se podía completar la operación. Por el momento, allí no podía hacer nada, así que fue hasta una puerta que la condujo a la Sala de Control de Tercera Energía. Primero decidió registrar la zona baja de la estancia y utilizó las escaleras. Nada más bajar, sobre un ordenador que sustituía a la consola principal cuando estaba estropeada, halló la **Tarjeta Llave Lv. B**. En un escritorio revisó el diario de un científico. Según lo escrito, todo parecía indicar que nadie le tenía mucho aprecio al Dr. Kirk. Allí se encontraba también la consola principal que controlaba el generador. Pero no podía ser usada, estaba en modo de «bloqueo de sistema». Volvió a subir por las escaleras, varios ordenadores se encargaban de ver el rendimiento en tiempo real de

Regina estaba en la Sala de Control del Generador. Decidió inspeccionar la planta baja de la sala descendiendo por las escaleras.



aquella máquina. Frente a ellos, en una sección ligeramente más elevada a la que se podía acceder por unos escalones, había una gran cristalera fabricada con vidrio antibalas. Recogió una **clavija** y bajó por los escalones del otro lado. El pasillo conducía a una puerta con una luz verde en su parte superior y enfrente un ordenador con el «Manual de Instrucciones del Generador». Regina se alegró de encontrarlo, aquello le ayudaría en su tarea, así que lo leyó. «Cómo activar y controlar el Generador. 1) Utilizar el panel principal del piso superior de la Sala de Control. 2) Ir a la zona B3 del Generador para colocar el Inicializador. 3) Manipular el panel cercano al Inicializador para conectar el extractor. 4) Ir a la zona B2 para colocar el Estabilizador. 5) Activar el Generador. 6) Volver a la Sala de Control y ajustar el rendimiento en el piso inferior. *(Cuando se active el Generador, asegurarse de que el Doctor esté presente. Para evitar accidentes, no se puede activar el Generador sin la Tarjeta ID del Dr. Kirk)». Cuando Regina utilizó el ordenador que había junto al diario, la máquina le avisó que el generador no recibía corriente, y sin energía no podía funcionar. Después, entró por la puerta hacia la S. Potencia T. E. Dentro encontró un utilísimo **mapa de la zona B2**. Una mujer permanecía recostada contra la pared, inconsciente. Regina no podía hacer nada por ella, le quedaba muy poco tiempo de vida. En una mesa bastante grande, Regina hojeó las notas de un científico. Decía que necesitaban la tarjeta ID del profesor para comprobar el Generador y que habían conseguido averiguar su número. Era el siguiente: **31415**. Pero para fabricar la tarjeta necesitaban las huellas dactilares de Kirk. En la pared enfrentada a la mesa había un panel con los esquemas de un circuito. Estaba configurado para la energía básica de las instalaciones, pero se avisaba que

La mujer había sido atacada y permanecía inconsciente. Estaba a punto de morir.



podía cambiar la configuración para suministrar energía al Generador de Tercera Energía. Aunque parecía un proceso un tanto lioso, Regina no tardó en completar el puzzle. Giró una vez a la izquierda el primer recuadro, hizo lo mismo con el segundo y el tercero lo dejó en su posición original. Ahora los fue colocando en el siguiente orden: segundo, tercero y primero. El Generador recibía energía de nuevo. Regina regresó a la Sala de Control. Volvió al ordenador junto al Manual y lo activó. Todo parecía funcionar. De repente, la voz de la computadora anunció que la simulación había terminado, se necesitaba una tarjeta llave para hacer funcionar el Generador. Había estado tan cerca de conseguirlo... No le quedaba más remedio que obtener las huellas del dichoso doctor Kirk a cualquier precio. Regresó a la S. Potencia T. E. La mujer estaba muerta en medio de un charco de sangre. Alguien la había disparado a sangre fría. En una de sus manos sostenía una nota escrita con sangre. Era la combinación que abría la caja fuerte con las pieza de escopeta. Regina se fijó que los dispositivos que había junto al cuerpo de la mujer habían sido manipulados por alguien con las manos ensangrentadas. Seguramente el asesino. Es más, podría tratarse del mismísmo Kirk. Aquella rata sería capaz de hacer cualquier cosa con tal de terminar su experimento. Regina recogió los datos de las huellas con el dispositivo de Recoger Huellas

EL CIRCUITO DEL GENERADOR

Para activar el circuito que suministra energía al Generador, gira la primera pieza una vez a la izquierda, repite la operación con el segundo, y el tercero no lo toques. Ahora coloca primero en el de en medio, después el tercero y finalmente el primero.



que tenía en su inventario. Después se dispuso a registrar el resto de aquella sala. Entonces vio a alguien salir por una puerta. Comenzó a perseguirle y salió al Pasaje a Laboratorio Personal. El hombre con una bata blanca corría para que la chica no le alcanzase, finalmente desapareció detrás de una puerta. Regina no podía dejar escapar a aquel criminal y le siguió. Se encontraba en el Laboratorio Personal del Dr. Kirk. Avanzó por el pasillo y se vio sorprendida. El científico empuñaba una pistola pegada a la cabeza de Regina. La ordenó que no se moviera. Regina discutió con el hombre. Kirk estaba seguro de que iba a inscribir con letras de oro su nombre en la historia de la ciencia. Regina intentó convencerle de que el gobierno iba a utilizar su descubrimiento como un arma. El la recriminó y la aseguró que iba a morir. Entonces, un disparo certero hizo que la pistola cayera de las manos del doctor. Era Gail, que una vez más volvía a salvar la vida de su compañera. Se sentaron y Kirk comenzó a relatarles cuáles eran las consecuencias de su brillante obra. El pensaba que la Tercera Energía afectaba al espacio de una forma determinada. Sin embargo, erró en sus cálculos. Aquella fuerza era capaz de intercambiar porciones de espacio en diferentes épocas temporales. Lo había comprobado la otra noche, y ellos habían sido testigos también. Aque-

El Dr. Kirk la estaba esperando. Apostó la pistola sobre la cabeza y se dispuso a disparar.



llas bestias de hacía 65 millones de años viajaron en el tiempo gracias a su máquina. Regina estaba indignada porque Kirk se sentía orgulloso. A él le daba igual el número de gente que había muerto por culpa de su invento. Era totalmente irrelevante comparado con lo que había descubierto. Sin embargo, Gail tenía las ideas muy claras. El profesor debía ayudarles a desbloquear el camino hacia el puerto. Les reveló que para terminar con el vórtex tendrían que sobrecargar el Generador. Pero había una pega. Si no eran capaces de detener el generador, toda la isla, ellos incluidos, sería trasladada a otra época. Regina le informó que no habían podido encender el Generador a pesar de tener corriente. Kirk se rió de su ignorancia diciendo que habían olvidado el Inicializador y el Estabilizador. Cuando Gail le preguntó dónde se hallaban esas piezas el doctor se negó a revelárselo, hasta que Gail hizo uso de la fuerza. Se encontraban en la zona de seguridad de Nivel A de la zona B3. Gail se fue a poner a buen recaudo al Dr. Kirk. Cuando regresó, Rick también estaba con Regina. Había preparado un programa para lanzar la energía del Generador al Vórtex. Además le dio un disco a Regina con información para construir el Inicializador y el Estabilizador en el Almacén de Piezas sin tener que ir a la zona indicada por el Dr. Kirk, porque estaría repleta de dinosaurios. Sin embargo, Gail no estaba muy convencido de que la chica tuviera los suficientes conocimientos técnicos como para llevar a cabo esta opción. Regina tenía que elegir entre las alternativas que le daban sus compañeros una vez más.

El Dr. Kirk les explicó lo que había ocurrido realmente con el experimento con la Tercera Energía: la llegada de los dinosaurios



A) ESTRATEGIA DE GAIL

Antes de dirigirse al Almacén de Armas Especiales, Regina registró el Laboratorio de Kirk. En unas notas explicaba cómo preparar el Estabilizador y el Inicializador. «Asegurarse de que los dos dispositivos estén listos para el experimento. Cada dispositivo consta de las tres piezas siguientes: Piezas Centrales, Piezas Protectoras A, Piezas Protectoras B. Esto significa que son seis piezas en total. Estas piezas se almacenan por separado en la Sala de Experimentos, en la Sala de Proyectos y en el almacén de piezas. Una vez conseguidas las seis piezas, se pueden ensamblar en la Sala de Experimentos. El Manipulador Ingrávido debe ser manejado por personal de clase A». En una sala adyacente se encontraba la Biblioteca del Dr. Kirk. Allí era donde Gail mantenía retenido a Kirk. Junto a Gail había unas notas en las que el doctor revelaba sus intenciones: construir con la Tercera Energía el arma más mortífera del planeta. También encontró una caja con M. Grande. Después consultó el mapa para encontrar el camino más corto hacia el Almacén de Armas Especiales. Se dirigió hacia la Sala de Control de la Tercera Energía donde encontró un ascensor que funcionaba con la tarjeta nivel A. Descendió a la Estancia de Descanso del piso B3. Desde allí recorrió el siguiente itinerario Pasaje Sala de Pruebas, Sala de Pruebas B3, Sala de Control B3, Almacén De Armas Generales, hasta alcanzar el Pasaje de Transporte. Por supuesto, no fue un camino fácil, los dinosaurios estaban por todas partes. Allí desactivó la barrera láser y volvió a activarla para mantener a un dinosaurio a distancia. Detrás de unos contenedores encontró armas y munición al-

Aquel ascensor de la Sala de Control del Generador conduciría a Regina a la zona B3 del complejo.



macenados en estanterías. Recogió una caja con **Granadas** y una **Clavija**. Entonces fue a la barrera láser y se cargó al pterosauro para acceder sin ningún problema al Almacén de Armas Especiales. Monitores de vídeo y ordenadores controlaban el estado de las armas almacenadas. Al fondo de la sala había una puerta que conectaba con la otra pieza de la estancia, donde se hallaban las armas. Allí subió en un elevador a una cámara fría y recogió el Estabilizador y el Inicializador.

B) ESTRATEGIA DE RICK

Regina no quería volver a la zona B3, el tiranosaurio podía haberse recuperado y sería demasiado peligroso. Se decidió a seguir el consejo de Rick que le dio el Disco Proyecto. Después salió a la Zona de Tercera Energía B2, y desde allí fue hasta el Almacén de Piezas. Finalmente llegó a la Sala de Experimentos del Estabilizador. Una vez dentro se metió en la sección de nivel A tras la cristalera, y en una de las máquinas utilizó el Disco Proyecto. Así pudo obtener la Pieza Protectora 2-B. No podía hacer nada más en esa sala y retornó al Almacén de Piezas. Allí entró por la puerta de nivel A. En un corredor lateral encontró Piezas para el Lanzagranadas. Empujó una taquilla que había pegada a una pared para descubrir una **Clavija** y un pequeño dispositivo para intervenir teléfonos. Tenía algo grabado y Regina no dudó en escucharlo. Al final de la conversación se reprodujo una secuencia de sonidos. Después inspeccionó el ordenador. Al parecer controlaba las cajas fuertes con un código sonoro que se correspondía con números. Volvió a pulsar el botón de la grabadora para escuchar la clave sonora y adivinó el número: **367204**. Se abrieron dos cajas de seguridad y Regina tomó la **Pieza Central 1** y la **Pieza Central 2**. Una vez conseguidos los nuevos elementos se fue a la Sala de Diseño del Estabilizador. En el ordenador que había frente a la puerta introdujo el Disco Proyecto. Le pidió un código y puso **0367**. Recogió la Pieza **Protectora 1-B**. Avanzó hasta otro ordenador e introdujo la clave 0204. Se abrie-

Al entrar en aquella sala, Regina se dirigió hacia uno de los ordenadores. Al introducir el Disco Proyecto, obtuvo una de las piezas.



ron dos trampillas con la Pieza Protectora 1-A y la Pieza Protectora 2-A. Se las llevó a la Sala de Experimentos del Estabilizador. En la zona acristalada había un ordenador que ensamblaba las piezas del Generador. Las fue introduciendo una a una. Ahora debía ensamblarlas utilizando el ordenador. Cuando terminó sacó el Estabilizador y el Inicializador.

ESTABILIZADOR E INICIALIZADOR
Como si se tratara del Asteroids, con el control pad tienes que situar las piezas en el orden correcto para ensamblarlas. Una vez que tengas las piezas en tu inventario dirígete a activar el generador con la Tarjeta ID del Dr. Kirk.

ESTRATEGIA NORMAL

Se dirigió a la Sala de Pases de Seguridad. Entró por la puerta de cristal y avanzó hasta el ordenador que había al lado del cadáver. Sacó de su inventario la Tarjeta ID y la usó en la computadora. Se inició la secuencia de escritura de datos. Entonces se le solicitó el número de registro de personal. Regina recordó el número del Dr. Kirk, 31415. Después introdujo los datos de huella digital que había recogido donde murió la mujer. El ordenador identificó la tarjeta al nombre de Edward Kirk y se fue a la Sala de Control de Tercera Energía. Se dirigió hasta el ordenador frente a la puerta que conducía a la S. Potencia T. E. y activó el sistema. Después salió de la sala de control hacia la Zona de Tercera Energía B2, y a través del puente que había activado llegó hasta la sección de ordenadores. Allí había un botón con una luz verde. Lo pulsó y se abrió un

Introdujo el código del Dr. Kirk para obtener una tarjeta que la identificara como el científico.



compartimento donde colocó el Estabilizador que inmediatamente quedó integrado en el sistema. Abandonó la zona, y al salir del puente se dirigió hacia su derecha, dobló la esquina donde estaban las dos puertas y llegó a un montacargas que descendía a la Zona de Tercera Energía B3. Recorrió el pasillo, y tras subir por un altillo que salvaba una gran tubería vio un dispositivo igual que en el que había colocado el Estabilizador. Sólo que esta vez debía introducir el Inicializador. Muy cerca contempló un ordenador que activaba el Generador de Tercera Energía. Lo activó, recogió una clavija y se dispuso a volver a la zona del puente en la Zona de Tercera Energía B2. Junto al dispositivo donde había introducido el Estabilizador había otro ordenador como en la planta baja. Regina lo activó también y todo el sistema se puso en activo. Entonces la voz del sistema de emergencia anunció que la Tercera Energía estaba alcanzando el punto crítico. Regina fue a la Sala de Control y Rick se puso en contacto con ella. Le pedía que ajustara al máximo la energía. Ambos sabían que una vez que se alcanzara el nivel de sobrecarga no habría posibilidad de dar marcha atrás. La voz del sistema ordenó que se comenzara a evacuar al personal inmediatamente. Mientras tanto, en la biblioteca del Dr. Kirk, los efectos de la sobrecarga habían hecho que el techo se desplomara sobre la sala. Gail había quedado atrapado entre los escombros y Kirk estaba huyendo. (**¡ATENCION! Esta es la última oportunidad que tienes de grabar antes de que la próxima decisión que tiene que tomar Regina afecte al final del juego. Así que te recomiendo que vayas a la Sala de Pases de Seguridad y guardes partida, para poder disfrutar más adelante de los otros dos finales que tiene DINO CRISIS**). Regina estaba en la Sala de Control y se dirigió rápidamente hacia la Biblioteca del Dr. Kirk. Gail estaba malherido. Le entregó un transmisor que le indicaría dónde estaba Kirk porque había conseguido instalarle un dispositivo para localizarle. Regina ayudó a su compañero a llegar hasta la Sala de

Al regresar a la Biblioteca de Kirk, Regina se encontró a Gail bajo los escombros y muy malherido. El le dio un receptor.





Desembarco, donde Rick les esperaba. Los niveles de desbordamiento de la Tercera Energía aumentaban irremisiblemente. Entonces, Rick y Gail volvieron a diferir en sus planteamientos. Mientras Gail quería encontrar a toda costa al científico, Rick apostaba por salir de allí cuanto antes y salvar la vida de Gail. La última palabra, como había ocurrido hasta el momento, estaba en manos de Regina.

ESTRATEGIA DE GAIL

Prácticamente arrastrándose, Gail abandonó la Sala de Desembarco para encontrar a Kirk. Regina no podía dejar que lo hiciera solo. Estaba comenzando a comprender la motivación de su compañero, que ante todo era un profesional, aunque le costara la vida. Consultó el mapa. Gail había dicho antes de salir que el profesor se había dirigido a por el Estabilizador. Todo parecía indicar que estaba en el Almacén de Armas Especiales (esta habitación cambiará dependiendo de si has seguido a Gail o a Rick en la decisión anterior). Cuando llegó allí, Gail apuntaba a Kirk con un arma. Le entregó a Regina el **Disco Secreto** que contenía toda la información sobre la Tercera Energía. Entonces le reveló cuál era el auténtico propósito de la misión: recoger todos los detalles del experimento de Kirk para que su Gobierno desarrollase después un arma de una potencia sin precedentes. Apenas había terminado de revelar su secreto cuando Gail murió. Kirk comentó despectivamente la recompensa que había obtendio Gail después de toda una vida al servicio del Gobierno. Regina le propinó un puñetazo y le condujo a la Sala de Desembarco. Rick había concretado toda la huida. Al contarle Regina lo de Gail se quedó apesadumbrado. Después ordenó que se pusieran en marcha. Esposó a Kirk y se dirigieron al Puerto.

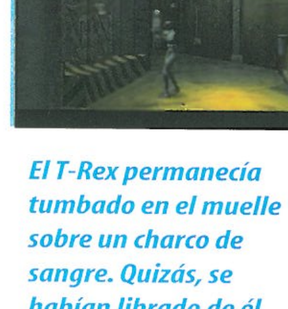
Kirk hizo un comentario jocoso de la muerte de Gail. Regina no lo dudó y le propinó un puñetazo.





TODOS LOS FINALES

En este apartado, te vamos a explicar cómo conseguir los otros dos finales que atesora **Dino Crisis**. El segundo epílogo aparecerá cuando selecciones la estrategia de Rick en la última decisión que tiene que tomar Regina en el juego. El último es el que puede escaparse a la lógica. Pero no tanto. ¿Recuerdas aquella puerta de Nivel A que hay junto al Almacén de Armas Especiales (donde consigues el Estabilizador y el Inicializador con Gail)? Introdúcete por ella y obtendrás el tercer final. Todo un espéctaculo audiovisual. Vayamos con la explicación del primero de todos.



El T-Rex permanecía tumbado en el muelle sobre un charco de sangre. Quizás, se habían librado de él para siempre.

FINAL 1

Recorrió el pasillo hasta llegar a una gruta. Era el acceso al mar de las instalaciones. Desde allí se transportaban armas y otros materiales en barco. Junto a una barandilla pegada a la corriente de agua de la caverna, yacía el T-Rex con un charco de sangre bajo la cabeza. Regina se acercó con cuidado, pero el animal no daba señales de vida. Había unos cuantos barriles con un potente y extraño comustible, llamado Nucleum. Entonces Regina se dirigió hacia la zona derecha de la puerta por la que había entrado. Un largo corredor bordeaba los contenedores, y sobre una pared leyó un cartel que alertaba del peligro del material radiactivo. Junto a una cierre metálico que estaba fuera de funcionamiento vió otra puerta pequeña que daba paso al Almacén del Hovercraft. Rick ya tenía en marcha el vehículo. A bordo estaba también el Dr. Kirk con cara de derrotado. Comenzaron a avanzar por la gruta para salir al oceáno cuando vieron la estela del T-Rex surcando las aguas en su persecución. Aún no habían terminado con él. El animal nadaba a una velocidad increíble y estaba a punto de alcanzar al hovercraft. Regina se dispuso para el combate final. Antes de que la chica saliera al exterior, Rick le dió dos cajas de Granadas y una Clavija para que abriera la caja de Emergencia Amarilla que había junto a los pies del Dr. Kirk. Finalmente, la chica salió a la cubierta con el lanzagranadas en la mano. Entonces el dinosaurio estuvo a punto de golpear la nave. Pero Rick pudo evitarlo maniobrando osadamente en el estrecho canal. Recuperada del golpe, Regina apunto





al T-Rex. Esperó a que embistiera, y cuando tenía la boca bien abierta le metió una granada entre los dientes. Repitió la jugada unas cuantas veces hasta que Rick perdió la paciencia y le lanzó un misil al bicho que pareció destrozarlo. Estaban recuperándose del ataque cuando la cabeza de la bestia emergió de las aguas. Una ola sacudió el hovercraft y sus ocupantes contemplaron a su eterno enemigo a través de la ventanilla. Rick viró violentamente y se alejó del peligro. Pero el T-Rex volvía a la carga. Mientras el vehículo avanzaba a toda velocidad, Regina abrió la escotilla, preparó un explosivo y lo lanzó al interior de las fauces del dinosaurio. Preparó el detonador y lo pulsó. La testa del T-Rex reventó en mil pedazos. Llegaron a la salida de la gruta entre una gran humareda. Finalmente, el hovercraft se perdió en la mar abierta.

En el informe final de la misión quedaron reflejados los siguientes hechos. Gail había fallecido, junto a Tom, mientras que Cooper, el otro integrante del equipo, permanecía en paradero desconocido. El Dr. Kirk estaba detenido, aunque se hallaba negociando con el gobierno experimentos futuros. Rick se encontraba analizando los datos que habían encontrado en la Isla Ibis. Regina, por su parte, se sentía preparada para la siguiente misión.

El animal se acercó al hovercraft e intentó zamparse a Regina. Pero ella estaba preparada.



FINAL 2

Rick la había convencido, no merecía la pena poner en peligro la vida de Gail por cumplir aquella misión. Ya habían muerto suficientes personas. Sin embargo, Gail seguía empeñado en salir a buscar a Kirk entre una manada de dinosaurios. Regina se acercó a su compañero antes de que saliera y le asestó un golpe. Rick lo cogió y le trasladó a la zona del Puerto. La chica les siguió. Ahora se encontraba en una especie de muelle que daba a un canal. Aquella gruta desembocaba en el mar. Regina registró la zona antes de encontrarse con Rick. La parte central de la zona estaba ocupada por unos contenedores inmensos. Entonces se fijó en unos barriles pintados de gris y rojo. Almacenaban un material nuclear llamado Nucleum que era utilizado como comustible. No halló nada más de interés en el área y se dirigió hacia la otra puerta de salida. Había entrado en el Almacén del Hovercraft. Regina estaba dispuesta a salir volando de allí, pero Rick le informó que el Hovercraft no estaba a punto. Para empezar le faltaba combustible y él debía efectuar un par de reparaciones. Le entregó un **Tanque de Energía** ya que, al parecer, aquella máquina utilizaba una especie de combustible nuclear. Gail descansaba sobre unos barriles y se encontraba bastante mal. Regina subió por las escaleras pero no abandonó la sala. Antes inspeccionó un pasillo superior en el que había una Caja Roja de Emergencia. Después se dirigió al Puerto y rellenó el tanque en unos barriles. Regresó al hovercraft y le lanzó el combustible a Rick. Entonces sintieron unas pisadas y del techo se desprendieron algunos fragmentos. El T-Rex estaba a punto de encontrarles otra vez. Regina decidió encargarse del animal mientras Rick preparaba el vehículo para huir. Este le lanzó una caja con **Granadas** y una **Clavija**. Al salir seguía escuchando los pasos del animal. Entonces el cierre que había junto a la puerta recibió un impacto terrible y el T-Rex entró en el puerto. El sistema de seguridad detectó la presencia de un elemento extraño y comenzó la fase de cierre de emergencia.

El hovercraft, además de no tener combustible, se hallaba averiado. Rick haría todo lo posible para tenerlo a punto y escapar.

(ATENCION, sigue este patrón para acabar con el T-Rex: Deja que se acerque y cuando la palabra FIRE aparezca en pantalla dispara una granada. Recuerda que sólo puedes disparar tres grana-



DINO CRISIS™

das seguidas. Siempre que hayas obtenido las Piezas del Lanzagranadas, porque sino dispararás la granadas de una en una. Así que después del tercer impacto dispara otra vez rápidamente mientras el dinosaurio retrocede para recargar el arma y volver a hacer blanco en el animal) La bestia cargó contra Regina, ella le disparó en la boca varias veces. Entonces, junto al muelle apareció el hovercraft pilotado por Rick. El T-Rex volvía al ataque. Pero Rick surgió de la escotilla y lanzó un misil al depósito de combustible. La explosión fue terrible. Se introdujo por los pasillos y afectó al generador de Tercera Energía. Regina se subió al vehículo, Rick lo puso en marcha y se dirigieron hacia el exterior. El dinosaurio se zambulló en el agua para perseguirles. Entonces la onda expansiva de la Tercera Energía, completamente desbordada, invadió la gruta con el canal de escape. Engulló al T-Rex y estuvo a punto de alcanzar al hovercraft que, por suerte, pudo llegar al oceáno. Desde el aire, la Isla Ibis presentaba un aspecto extraño, algo había cambiado en su fisonomía. La sobrecarga del Generador había trasladado una porción de su litoral a otra época.

En el informe final se aclaraba que el Dr. Kirk había desaparecido. Gail estaba vivo, aunque todavía se hallaba recuperándose de las graves heridas que había sufrido durante la misión. Rick se encontraba procesando los datos obtenidos en Ibis Island y de los otros dos compañeros, uno había fallecido y el otro desapareció al comienzo de la misión.

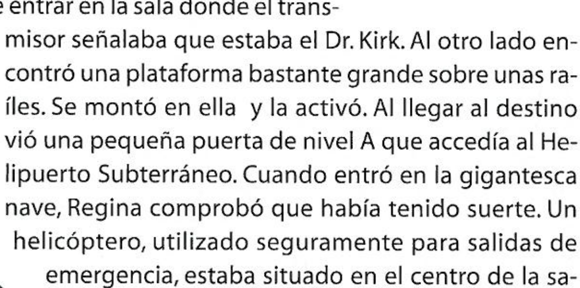
En el informe final, sus superiores la felicitaron después de hacer un repaso de la misión.



FINAL 3

Para obtener este final, debes elegir cualquiera de las dos estrategias, pero en lugar de hacer lo que te sugieran Rick y Gail, dirígete al Helipuerto, una puerta de nivel A que hay junto al Almacén de Armas Especiales. A pesar de lo que decían Gail y Rick, Regina había pensado en una tercera opción. Todo dependía de lo que encontrara detrás de aquella puerta. Se trataba de un acceso de Nivel de seguridad A que no habían inspeccionado en ningún momento. El principal problema es que tenía que atravesar la zona más peligrosa antes de llegar hasta allí. Utilizó el Receptor de Señal y localizó el lugar donde se encontraba el Dr. Kirk. Si no recordaba mal, la habitación que señalaba el mapa correspondía al Almacén de Armas Especiales (esta sala puede cambiar dependiendo de las decisiones tomadas anteriormente, lo mejor será utilizar el Receptor de Señal y comprobar de que habitación se trata). Incluso era posible que Gail hubiera llegado hasta allí, aunque en su estado era un reto bastante difícil. Ahora que tenía la tarjeta que le había dado Kirk para entrar en las puertas de dicho nivel, podrían intentarlo. Desde la Sala de Desembarco recorrió las instalaciones hasta llegar a la Sala de Pruebas B3. Desde allí se encaminó a la Sala de Control. Se equipó con las Cajas de Emergencia, verde y roja, para después ir hacia el Pasaje de Transporte, donde se hallaba la entrada al Helipuerto. Desactivó la barrera láser y recogió una caja con **Granadas**. Después entró por la gran puerta que conducía al Pasaje al Helipuerto de Transporte antes de entrar en la sala donde el transmisor señalaba que estaba el Dr. Kirk. Al otro lado encontró una plataforma bastante grande sobre unas raíles. Se montó en ella y la activó. Al llegar al destino vió una pequeña puerta de nivel A que accedía al Helipuerto Subterráneo. Cuando entró en la gigantesca nave, Regina comprobó que había tenido suerte. Un helicóptero, utilizado seguramente para salidas de emergencia, estaba situado en el centro de la sala. Sólo le restaba volver a la habitación donde parecía estar Kirk. Retrocedió y cuandó llegó al almacén encontró a Gail recostado contra la

Regina se comunicó con Rick. Le contó que el doctor y Gail estaban a salvo y que además había hallado un medio para huir de allí.







pared, pero empuñando todavía su arma para mantener al científico a raya. Abandonaron el lugar. Regina llevaba esposado a Kirk y Gail les seguía hacia el helipuerto. Una vez junto al helicóptero, Regina se puso en contacto con Rick. Le informó que Gail estaba vivo y que habían capturado al doctor. Rick, en cambio, tenía malas noticias. El T-Rex había destrozado el Hovercraft. Entonces la chica le dijo que había encontrado el helicóptero y él se encaminó hacia el helipuerto. Mientras esperaba Regina registró una caja junto al vehículo. Contenía **Granadas** y una **Clavija** que incorporó a su inventario. Gail y el científico esperaban dentro de la cabina del aparato. Regina no podía esperar y fue en busca de su compañero. Al llegar al otro extremo del túnel con la plataforma apareció Rick y anunció que el T-Rex le estaba pisando los talones. Efectivamente, su cabeza surgio por un cierre metálico. Pero este comenzó a descender y el dinosaurio quedó atrapado, aunque no por mucho tiempo. La plataforma se deslizaba por los raíles a gran velocidad, pero aquel bicho iba a alcanzarles en cualquier momento. Regina apuntó con el lanzagranadas y le disparó hasta que consiguieron alcanzar el helipuerto. Rick puso en marcha el helicóptero y las compuertas que daban al exterior se abrieron. Avanzaban por el túnel, pero el T-Rex no se había rendido todavía. Estuvo a punto de alcanzar la cola del aparato varias veces. Entonces Rick reparó en que el helicóptero contaba con armamento y disparó un misil contra el animal. Voló por los aires mientras ellos salían a cielo abierto entre las llamas de la explosión. En el informe final se felicitaba a Regina por el éxito de su misión. Todos sus compañeros estaban vivos, a excepción de Cooper y Tom, y el Dr. Kirk había finalmente sido capturado.

El T-Rex se acercaba a la plataforma tratando de impactar con Regina, que sólo podía disparar.



OPERACIÓN SUICIDA

Cuando consigas terminarte el juego en menos de cinco horas, en cualquier nivel de dificultad, serás recompensado por el Alto Mando con una nueva misión especial: Limpiar de dinosaurios las instalaciones del complejo de la Isla Ibis. Este subjuego, bajo el nombre de Operación Suicida, tiene un mecanismo bastante sencillo. Esta dividido en tres niveles. En todos ellos deberás matar un número determinado de dinosaurios, demostrando lo que has aprendido durante la aventura, con un límite de tiempo. Yo sugeriría que primero practiques un poco en cada una de las misiones para después adoptar la estrategia correcta. Sobre todo porque Regina sólo puede contar con los objetos que hay por defecto en su inventario.

Para los más impacientes, ofrecemos la localización de los objetivos que hay que sacrificar. Utiliza los mapas incluidos en la guía, porque durante la Operación Suicida no estarán disponibles. ¡Suerte!

A) PRIMERA MISION

En primer lugar, echa un vistazo a los materiales que guardas en el inventario. Observa si hay alguno que te ofrezca más ventajas al combinarlo y emplea sabiamente la munición. Cuando te enfrentes a dos dinosaurios a la vez no te lances a lo loco, piensa antes una estrategia de ataque. Por ejemplo, si es más conveniente utilizar sedante en uno y mientras ocuparse de su compañero, etc. En la primera misión hay que conseguir terminar con diez dinosaurios en menos de cinco minutos. Si el tiempo se agota estás muerto, y deberás empezar la misión de nuevo. Por cierto, si te encuentras en la segunda o tercera fase de Operación Suicida, al continuar aparecerás en el nivel que estabas jugando. Ahora procederemos a explicar dónde están situadas estas criaturillas de colmillos afilados y estómagos hambrientos (no hablamos de **Nemesis**). La acción transcurre en el piso B1 del complejo de investigación. Regina aparece junto a las escaleras que hay en el Vestíbulo de la Sala Médica, las mismas por las que se accede a la Sala de Control 1F. Recuerda bien este lugar, una vez hayas terminado la misión deberás regresar a este punto de partida para dar por finalizado el objetivo y, por supuesto, antes de que fi-

Cada vez que comiences una misión de la Operación Suicida, el juego te dirá los bichos que debes eliminar y el tiempo límite.



nalice el tiempo. Avanza por el pasillo, ignora la Sala Médica y sigue andando hasta llegar al Vestíbulo B1. Dos velociraptores están agazapados en la sala por si una presa inocente les sirve de cena. Dispara hasta que veas que el número de OBJETIVOS ha disminuido (es la manera más fiable para enterarte de que uno de esos bichos ha muerto) y continúa la operación de exterminación con el siguiente dinosaurio. Bien, ahora dirige tus pasos hacia el Vestíbulo a Transportes de Material. Allí podrás incorporar una nueva víctima en tu lista. Después, regresa al Vestíbulo B1 y entra en el Vestíbulo Principal B1. Dos nuevas bestias están preparadas para atacar. Descarga tu artillería sobre sus escamas y hazles morder el polvo. Aprovecha para recuperar energía y revisar cómo va tu inventario. No hay que malgastar munición ni segundos. Abre la puerta que accede a la Biblioteca y combate contra los dos velociraptores que dormitaban entre los archivos hasta tu llegada. Ya sólo te quedan tres piezas por cazar. De la Biblioteca pasa a la Zona de Investigación. Intenta alcanzar la barrera láser para que los dos bichos no te molesten mientras les disparas, y finalmente entra en la S. Reuniones de Investigación. Desde allí, introdúcete en la Sala de Experimento con Gas para encontrar al último reptil vivo de este área. Cuando hayas cumplido tu misión de exterminio, retorna a toda velocidad al Vestíbulo de la Sala Médica para acceder a las escaleras y pasar a la siguiente misión.

En la Sala de Experimentos con Gas se oculta el último velociraptor que hay en la primera misión.





B) SEGUNDA MISION

El escenario del segundo nivel se desarrolla en el Nivel B2 del complejo. Esta vez no va a ser un paseíto. Los dinosaurios que hay en esta zona demuestran que son mucho más inteligentes, y no tardarás en comprobarlo porque estos velociraptors moteados son harina de otro costal. Si les disparas desde cerca no será extraño que lancen un golpe capaz de quitarle a Regina el arma de las manos. Ahora cuentas con cuatro minutos para acabar con seis de estas lindas criaturas. Te recomiendo que en los enfrentamientos críticos, por ejemplo contra dos dinosaurios a la vez, utilices sedante para aprovechar su efecto y endosarles un poco de plomo en el cuerpo. Al comienzo de la misión, Regina aparece junto a la salida de las escaleras centrales en el Pasaje a Zona de Investigación. Avanza y dobla la esquina hasta llegar a una barrera láser que bloquea el acceso a la Sala de Pases de Seguridad. Aquí tienes dos opciones. Una desactivar la barrera y enfrentarte con el bicho a pecho descubierto (porque los disparos serán más efectivos desde corta distancia), y otra disparar desde la barrera hasta que el indicativo OBJETIVOS marque el número cinco. La elección es tuya, pero la chica sólo posee en su inventario 2 M. Pequeña y 2 Hemostáticos para recuperar energía. Cuando hayas terminado con el velociraptor dirígete a la Sala de Pases de Seguridad, atraviesa el pasillo y entra en el Almacén de Piezas. Aquí encamina tus pasos al Pasaje donde te estará esperando un encantador animalejo de dientes afilados. Después tienes que regresar al Almacén de Piezas, sólo que en esta ocasión debes acceder al P. S. Experimentos. Dos velocirators más pondrán a prueba tus reflejos y tu habilidad con las armas. Después entra en la sala de Descanso y te enfrentarás a otro velociraptor. Abandona el lugar y aparecerá otro bichejo a tus espaldas. Es el último escollo hacia la misión final.

Los velociraptores moteados son uno de los enemigos que más problemas plantea a la hora de eliminar, por su agilidad y fiereza.



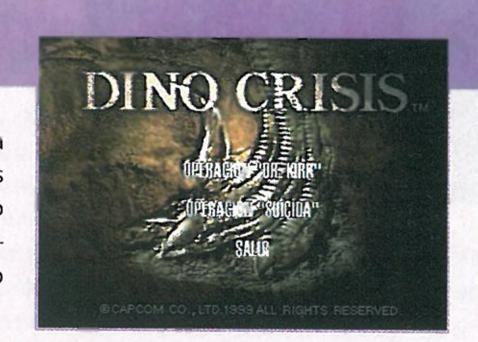
C) TERCERA MISION

Como era de esperar, se trata de la más dura. Un total de siete dinosaurios de la especie pterosauro (los más duros del juego después del T-Rex) han de ser eliminados en un tiempo record: nada más y nada menos que en tres minutos. En esta misión, sin duda, el punto crítico es el tiempo. Hay que ser rápido y efectivo, combinando la munición con los sedantes. Antes de que se me olvide, mezcla el hemóstatico con M. Grande, para recuperar más energía. Hay que tener en cuenta que si uno de estos dinosaurios coge a Regina es capaz de acabar con ella de dos zarpazos, o simplemente hacerte perder unos segundos preciosos. Para colmo, la acción se desarrolla en la planta Nivel B3. Regina baja las Escaleras Centrales y se encuentra a dos dinosaurios. Si quieres seguir mi consejo utiliza el veneno mortal en uno de ellos y dispara con lo que prefieras al siguiente. Una vez puestos a buen recaudo debes dirigirte hacia la Estación de Descanso para pasar al Pasaje de la Sala de Pruebas B3. Allí encontrarás otros dos pterosauros. El pasillo es estrecho y te pueden arrinconar, así que utiliza artillería pesada para librarte de ellos lo antes posible. Ya tienes cuatro piezas en tu haber. Ahora viene el auténtico escollo: hay que atravesar la inmensa Sala de Pruebas B3, pasar la Sala de Control B3 y entrar finalmente en el Almacén de Armas Generales. En esta sala deberás enfrentarte a dos de las bestias. Si consigues exterminarlas puedes dirigirte a por la última pieza. El tiempo se agota y hay que darse prisa. Accede al Pasaje de Transportes donde podrás elegir entre dos alternativas. Si tienes energía suficiente enfréntate al dinosaurio en plan suicida. Si tu caso es el contrario, desactiva la barrera láser que hay a la derecha de la puerta por la que has entrado. Vuelve a activarla para protegerte de la fiera y dispárala hasta terminar con su vida. Después debes regresar a las Escaleras Centrales.

Este es el penúltimo dinosaurio para obtener la gloria en la difícil Operación Suicida.

CAPCOM nos tiene acostumbrados a ocultar alguna que otra sorpresa en sus juegos. Tan sólo hace faltar recordar la saga RESIDENT EVIL, con los trajes extra para los personajes, nuevos modos de juego y armas con munición infinita para que la aventura resultara un paseo. Pues los creadores de DINO CRISIS han seguido esta dinámica, incluyendo esos mismos elementos y, como suele ser habitual en estos casos, tendréis que luchar duro para conseguir cada una de estas novedades.

OPERACION SUICIDA

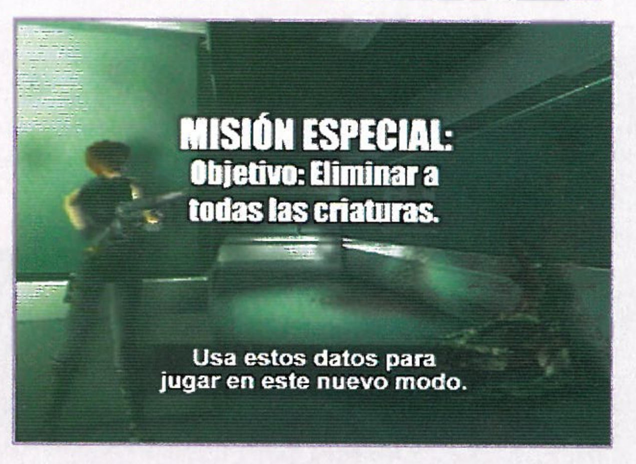


El plato más suculento de DINO CRISIS después de la misión principal es la Operación Suicida. A lo largo de tres niveles tendrás que aniquilar a todos los dinosaurios que se han quedado ocupando las instalaciones del laboratorio. Para acceder a este subjuego tan sólo debes acabarte la aventura en menos de cuatro horas. Da igual el nivel de dificultad elegido (normal o difícil) o que tengas en tu haber alguno de los tres finales que atesora este título.





Llevar a cabo la misión puede resultar bastante complicado al principio, pero una vez que conoces a los «animalitos» no te será difícil terminarla.



VESTUARIO



Regina cuenta con cuatro atuendos diferentes. Pero no están al alcance de los más impacientes. El primero es el que lleva por defecto al comenzar la misión. Para obtener los dos siguientes bastará con terminar el juego en menos de ocho horas (algo que está al alcance de cualquiera). Regina podrá elegir entonces entre el modelo de Batalla y un traje del Ejército. Aún queda otro más, un atuendo prehistórico muy sexy con el que cambiará también el aspecto de los *items* (mira tu inventario). Será tuyo al terminar la aventura por segunda vez, continuando la partida grabada después de la primera vez, en menos de ocho horas.







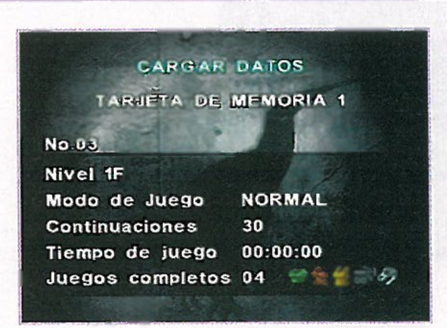






MUNICION INFINITA

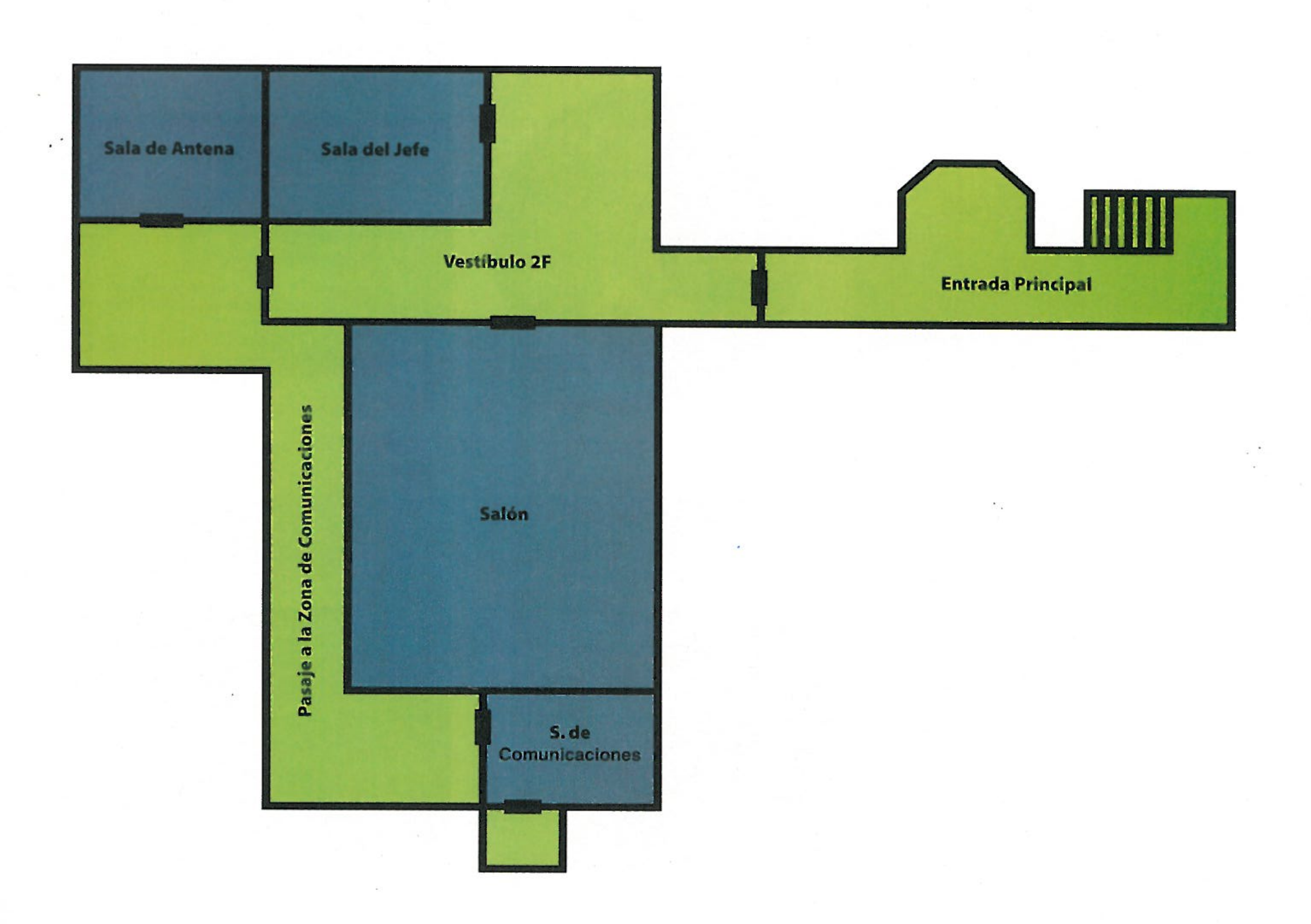
Los jugadores más avezados pueden obtener una buena recompensa. Una vez hayas conseguido ver los tres finales de **Dino Crisis**, serás avisado de que has obtenido un lanzagranadas, pero con munición infinita. Al comenzar de nuevo la aventura comprueba tu inventario: las granadas ilimitadas estarán allí.

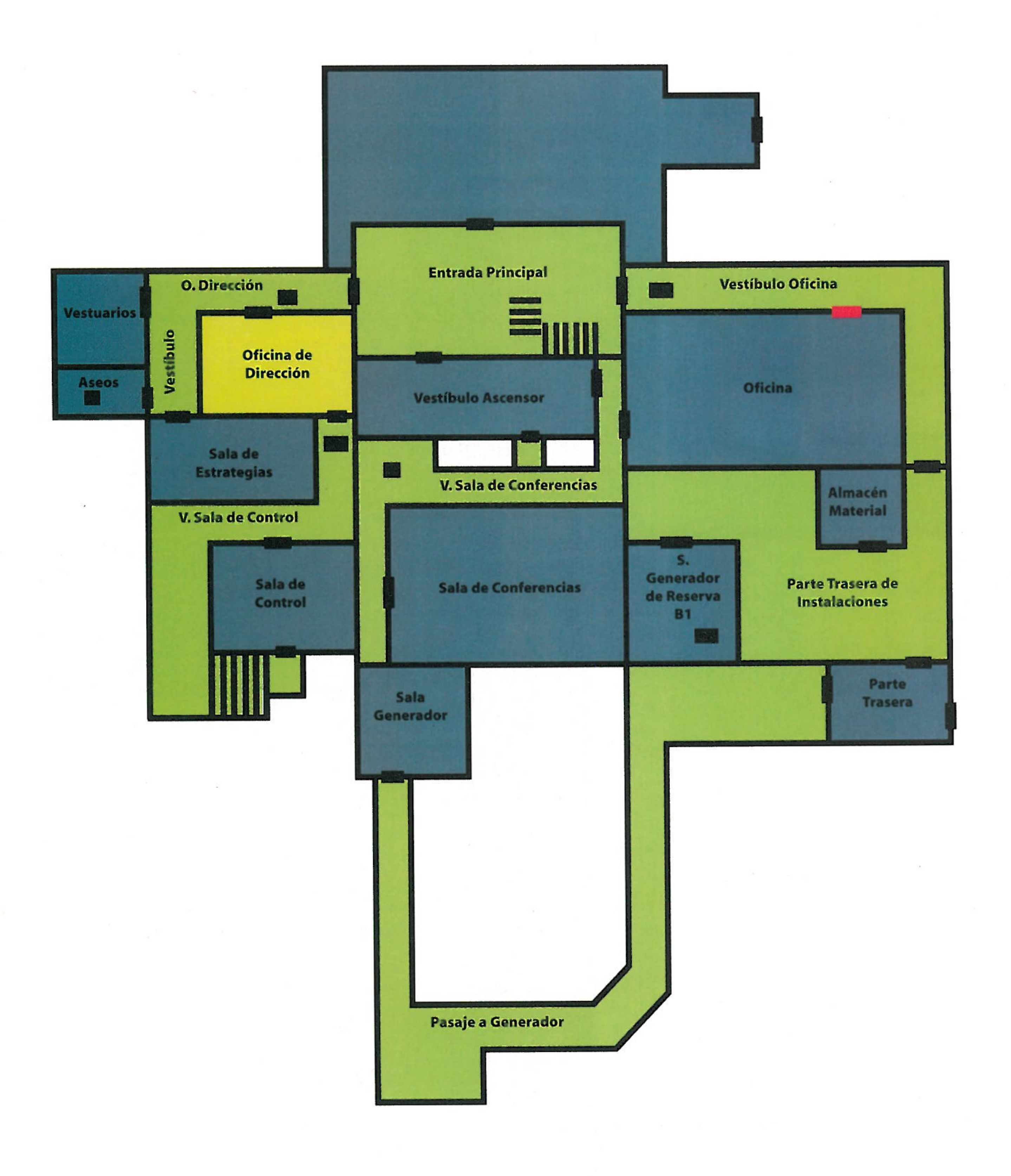




Las instalaciones del laboratorio de Tercera Energía que el Dr. Kirk ha construido en Ibis Island son el marco para la misión de Regina en DINO CRISIS. Para vuestra comodidad hemos preparado estas páginas con todas las plantas del complejo. Durante la Operación Dr. Kirk, te ahorrarán perder tiempo consultando el mapa en el inventario de la protagonista. Pero donde de verdad le vas a sacar partido es en el transcurso de la Operación Suicida, donde la opción de mapa ha sido eliminada.

PLANO NIVEL 2F

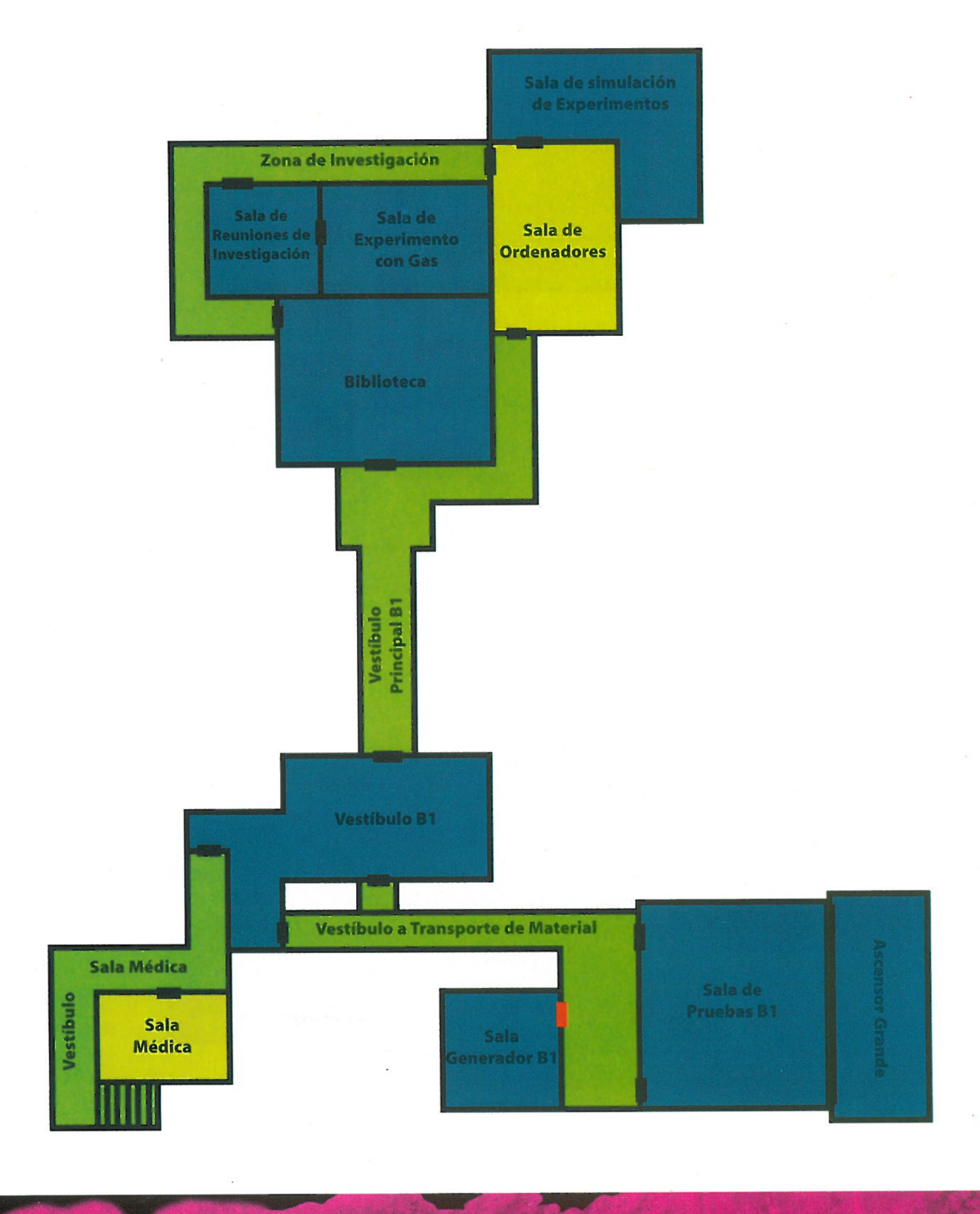



Entrada Principal
O. Dirección
Vestuarios
Vestíbulo
Oficina de Dirección
Aseos
Vestíbulo Oficina
Vestíbulo Ascensor
Oficina
Sala de Estrategias
V. Sala de Conferencias
V. Sala de Control
Almacén Material
S. Generador de Reserva B1
Sala de Control
Sala de Conferencias
Parte Trasera de Instalaciones
Sala Generador
Parte Trasera
Pasaje a Generador

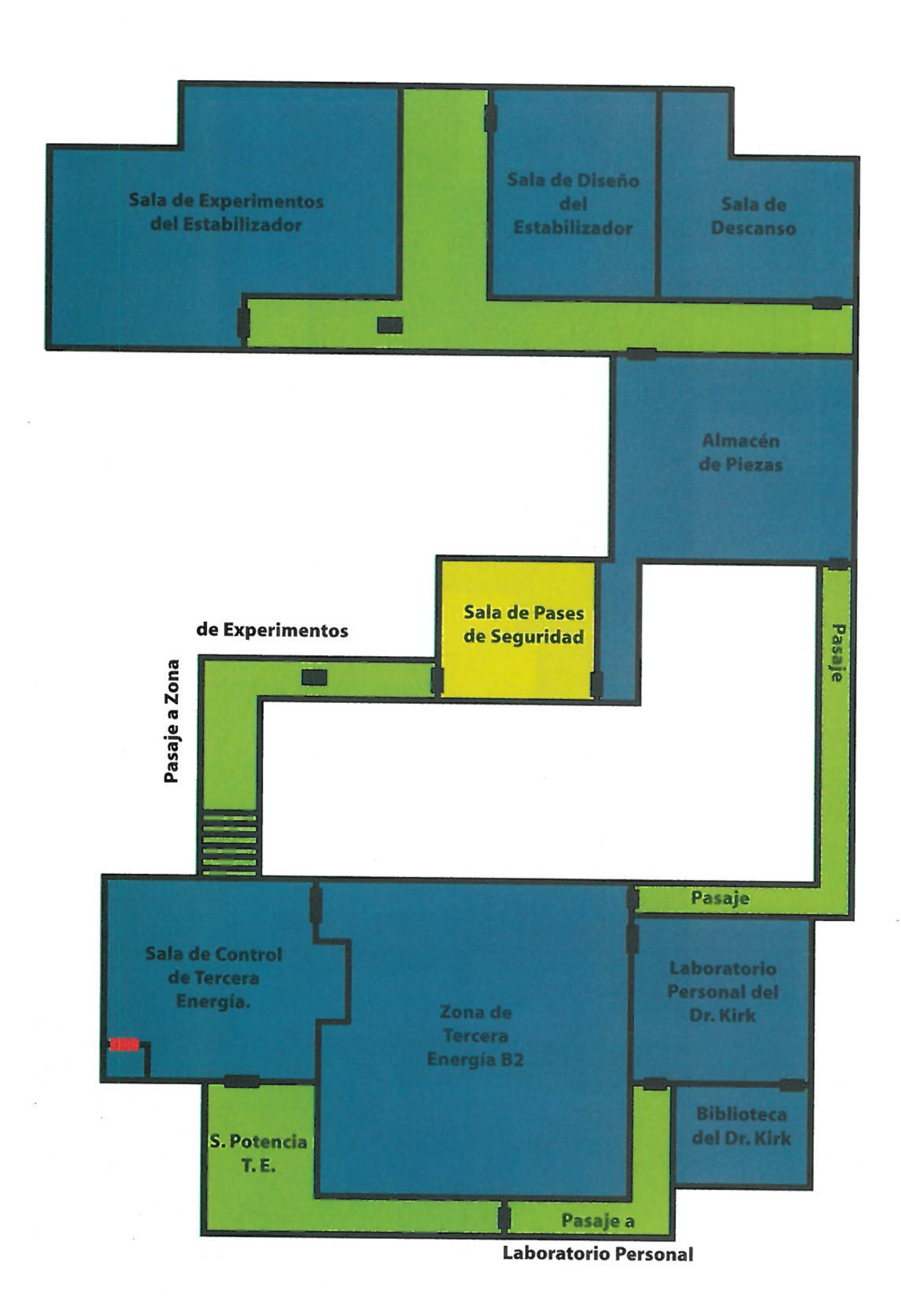
PLANO EXTERIORES



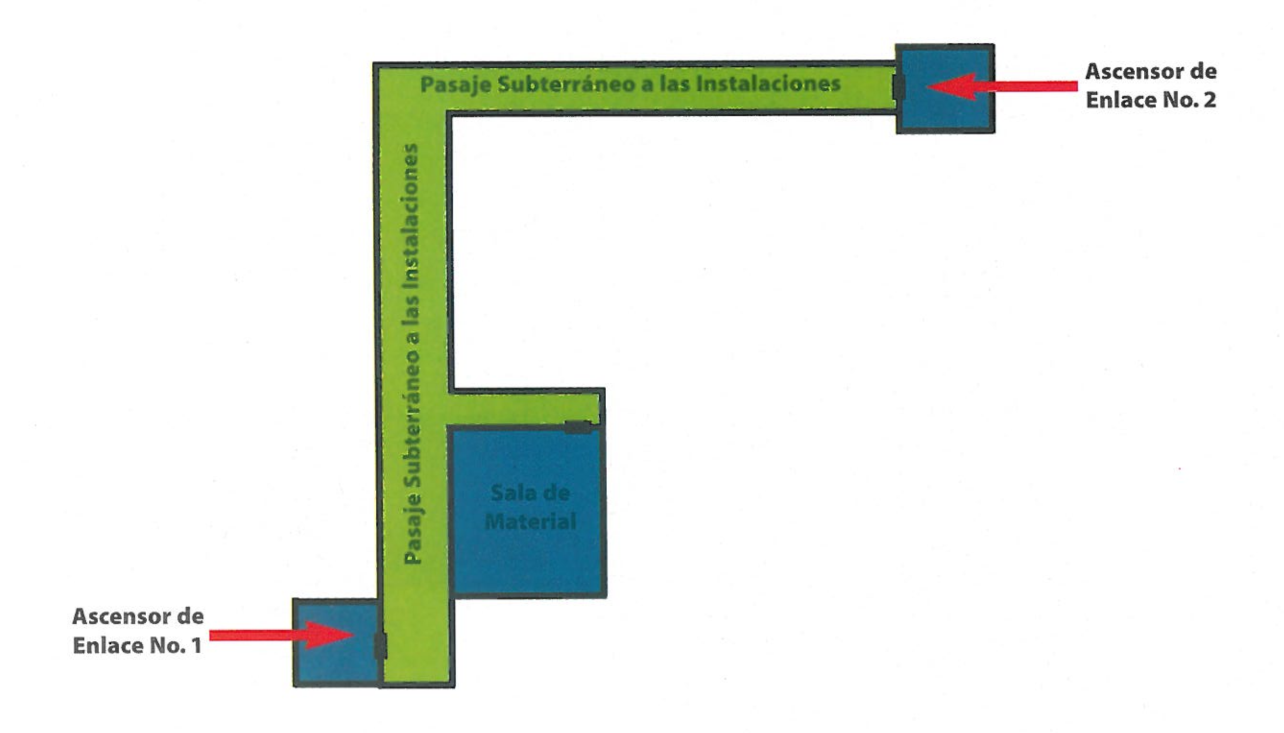
PLANO NIVEL B1



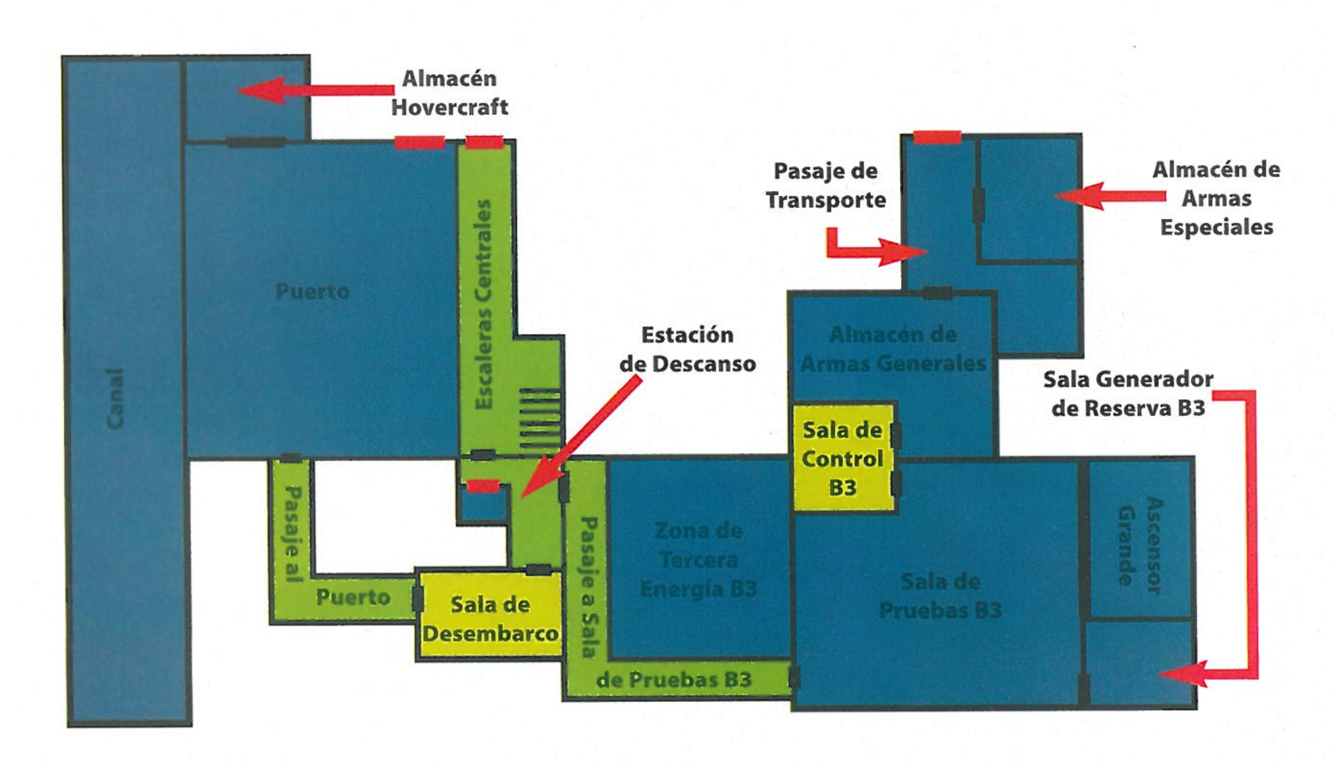
PLANO NIVEL B2



PLANO SUBTERRANEOS



PLANO NIVEL B3



¡ALERTA!

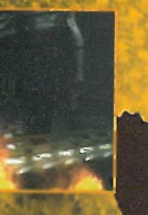
Las Autoridades de SUPER JUEGOS advierten que estas imágenes pueden desvelar las espectaculares secuencias de los tres epílogos del juego.

PRIMER FINAL





SEGUNDO FINAL






TERCER FINAL

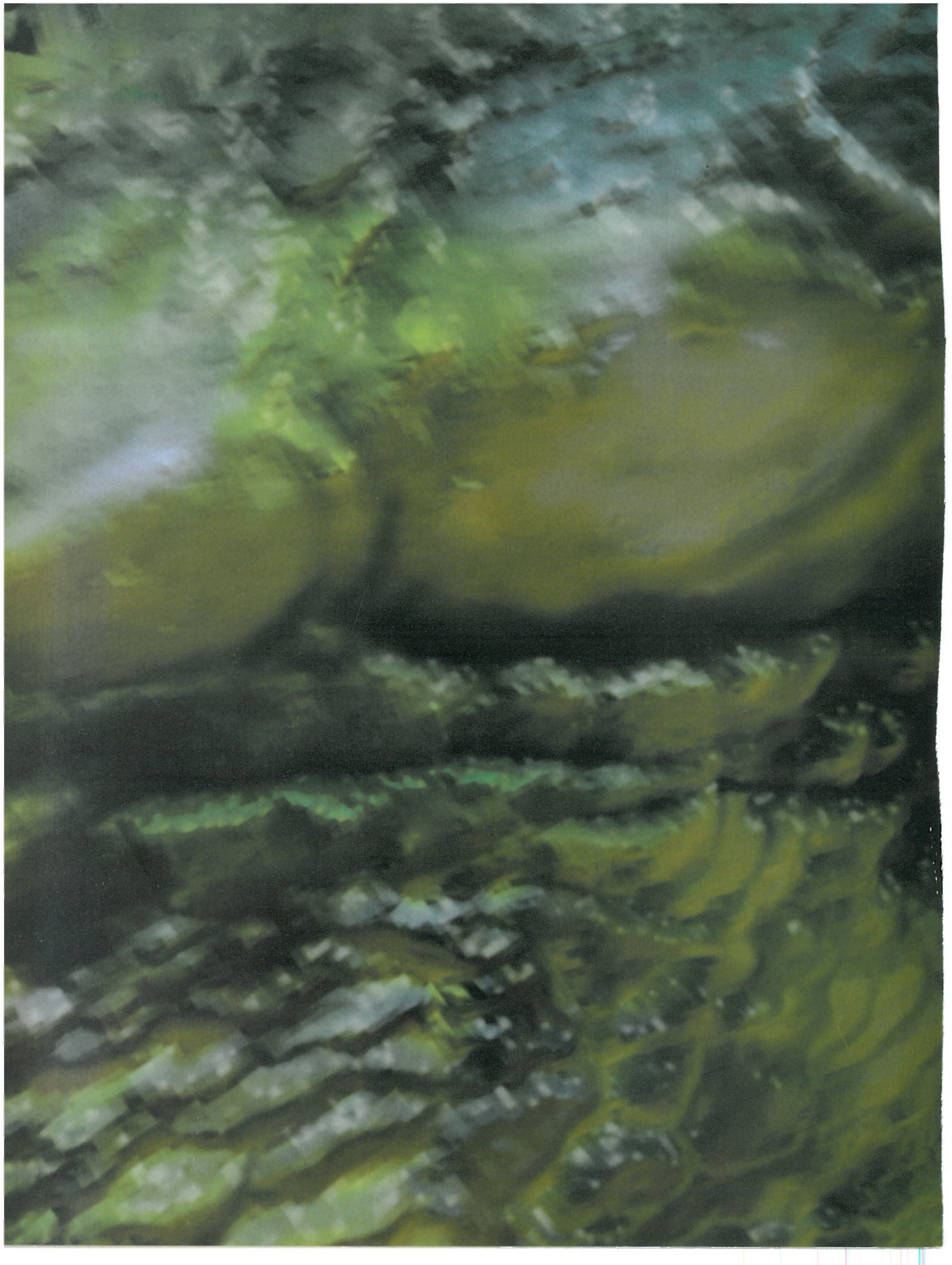








DINO CRISIS



arte digital

DINO CRISIS™











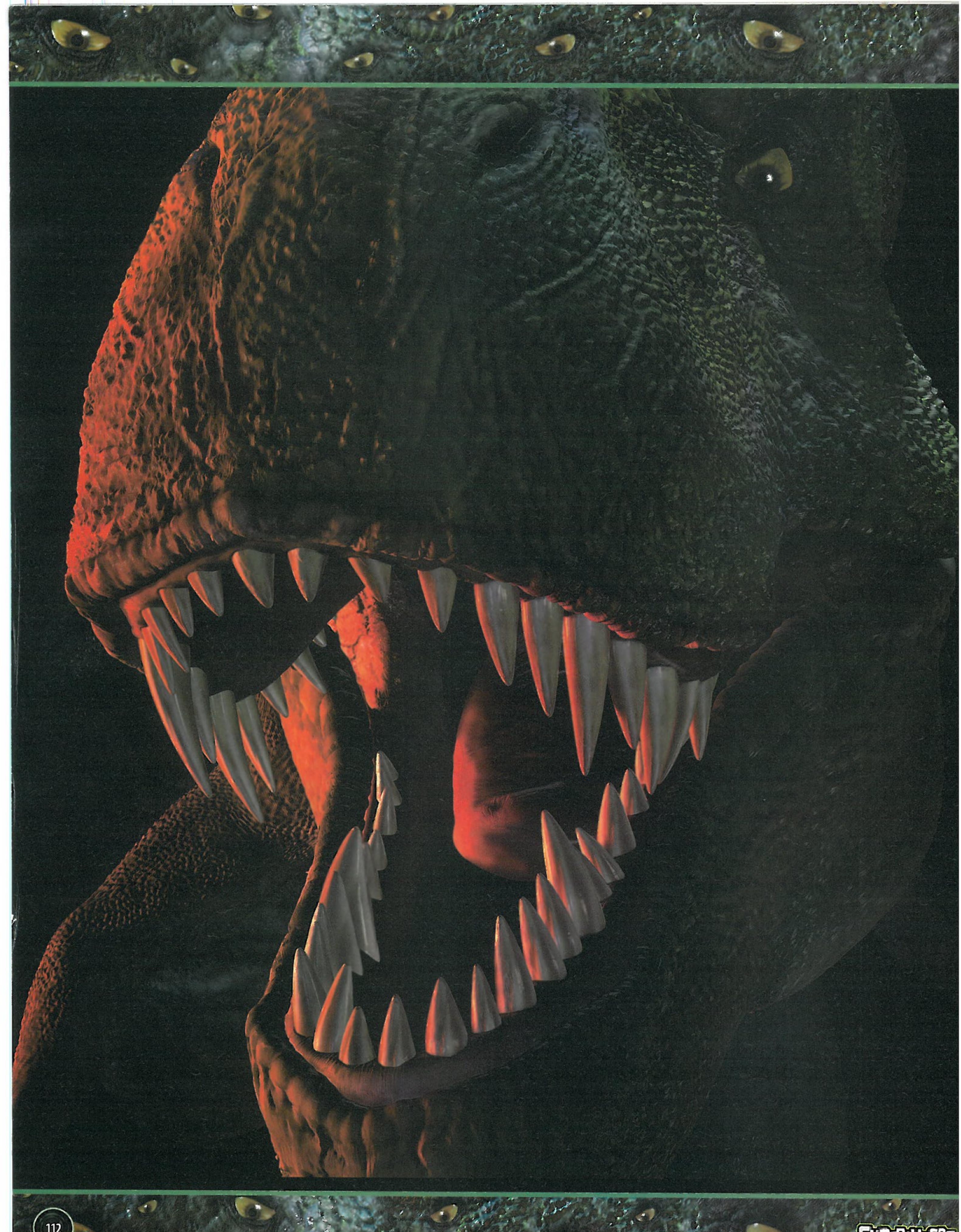


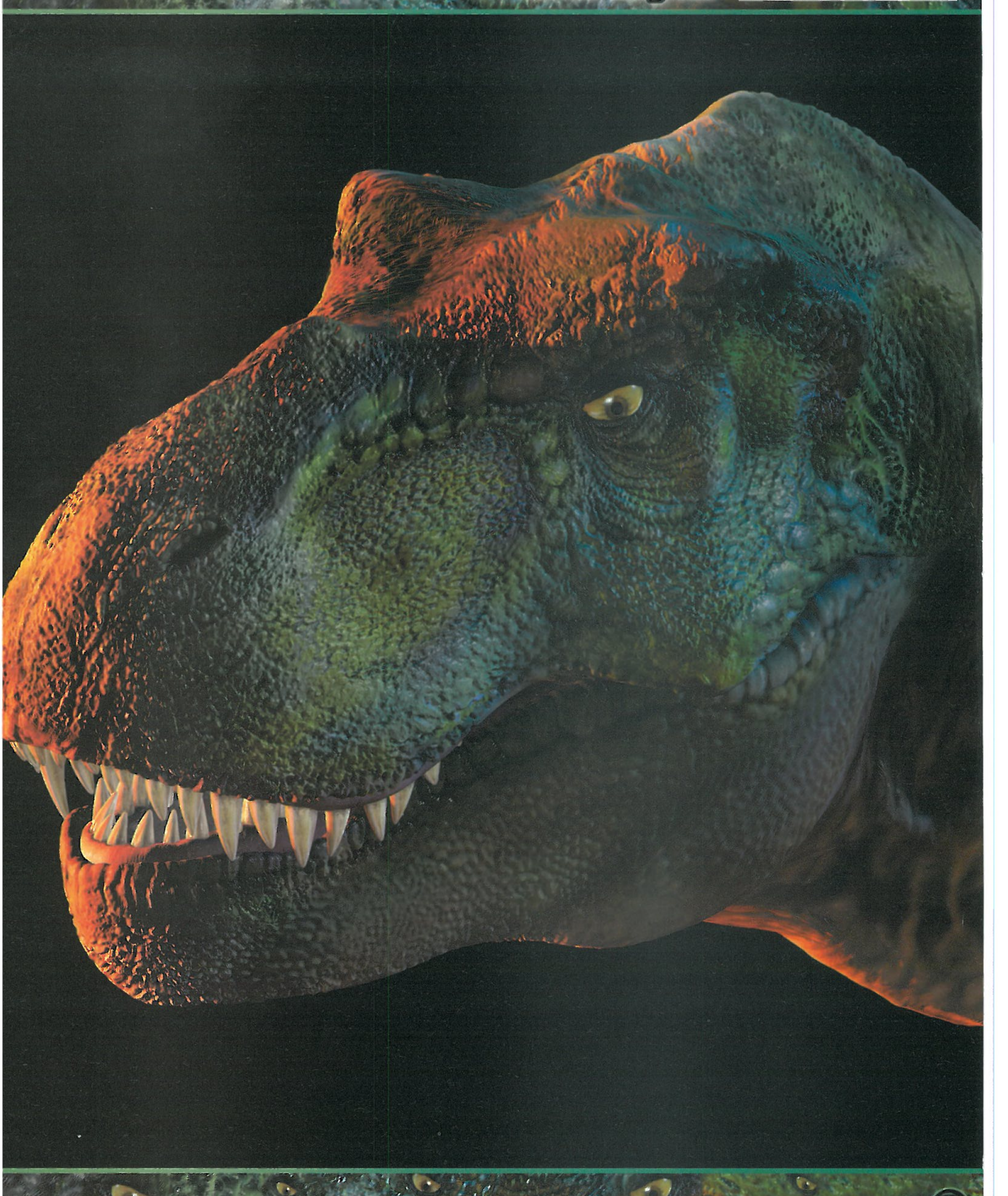


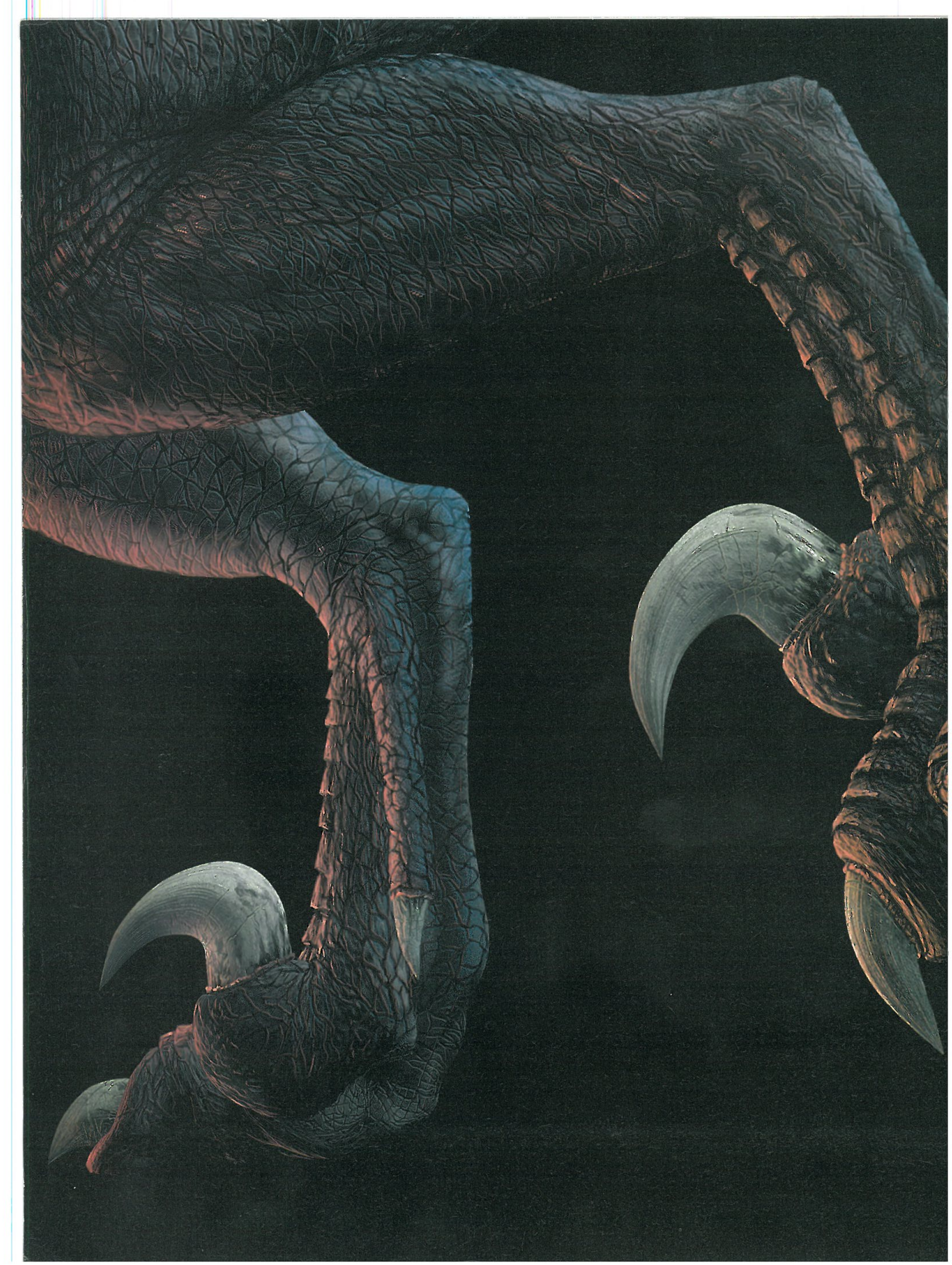
















EDICIONES REUNIDAS S.A.

GRUPO Z ZETA

